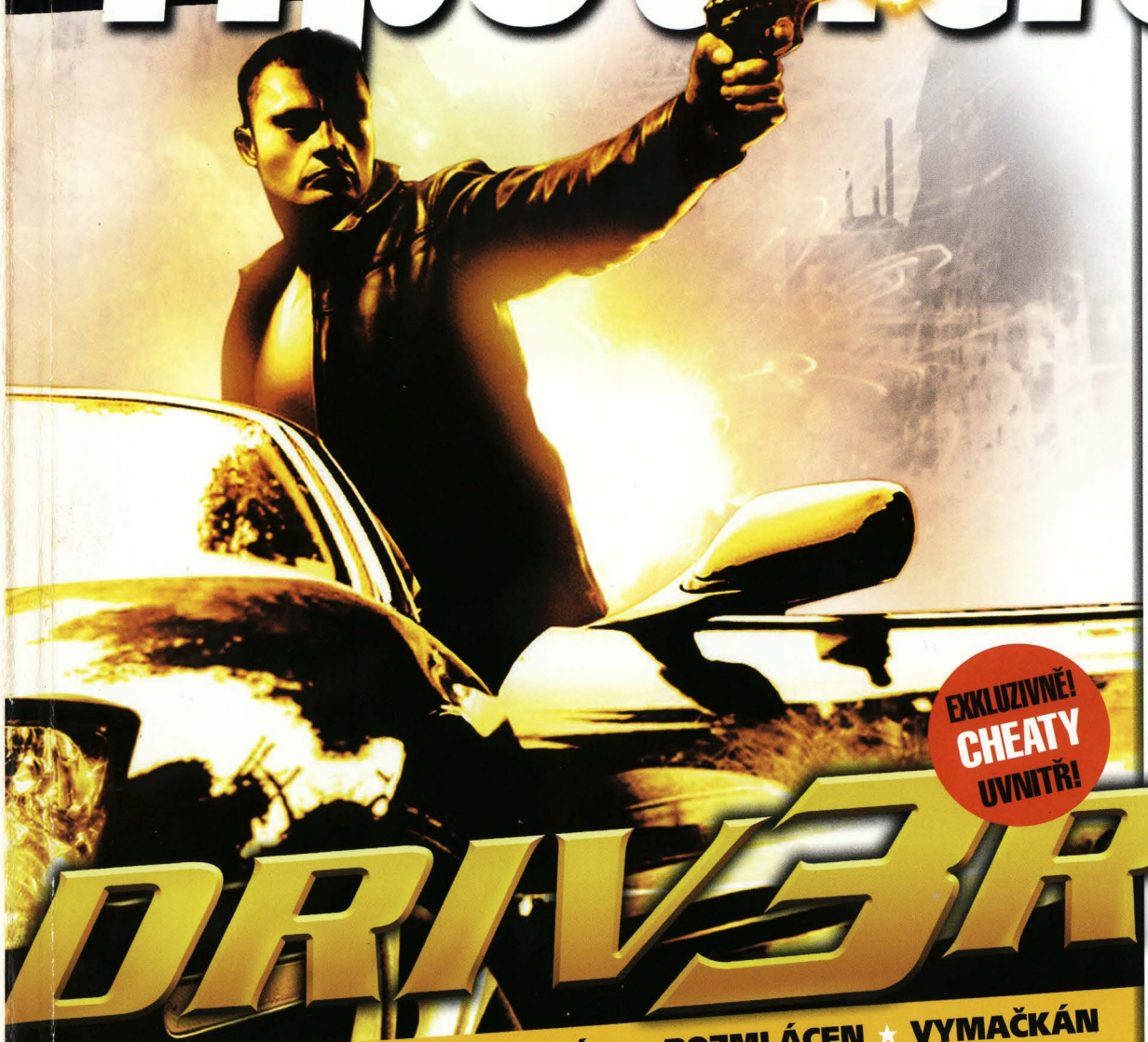
14
Červenec 2004

100% TIPY, CHEATY, RADY A NÁVODY PRO **PLAYSTATION®2**

ČÍSLO 14
www.tipstation.cz

TipStation



EXKLUZIVNĚ! CHEATY UVNITŘ!

DRIV3R

POKOŘEN ★ VYŘEŠEN ★ PŘEKONÁN ★ ROZMLÁCEN ★ VYMAČKÁN

DOHRAJTE JE VŠECHNY:

- Red Dead Revolver
- The Suffering
- Harry Potter (Azkaban)
- Forbidden Siren
- Project Zero 2
- Ghost Recon: Jungle Storm
- Ghosthunter
- EURO 2004
- Van Helsing
- Final Fantasy X-2
- Metal Gear Solid 2
- Resident Evil: Code Veronica
- Smash Court Tennis 2
- Gran Turismo 3

28 KOMPLETNÍCH NÁVODŮ!

Vaše starosti na naší hlavu!
Dokončete jakoukoliv hru.
KONEC PROBLÉMŮ!

SYPHON FILTER: OMEGA STRAIN

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

HITMAN CONTRACTS

Driv3r • Red Dead Revolver • Hitman Contracts • Syphon Filter 4 • Splinter Cell: Pandora Tomorrow • a další

164 STRAN ZA SKVĚLOU CENU

ROZSÁHLÝ SEZNAM CHEATŮ! TISÍCE KÓDŮ PRO STOVKY HER! ÚPLNÁ DATABÁZE PRO PS2!

OMEGA PUBLISHING GROUP S.R.O.
Bubenské nábřeží 306
170 04 Praha 7
tel.: 283 871 843

Červenec 2004 | Cena 195 Kč | 321 Sk

9 771213 560001 07

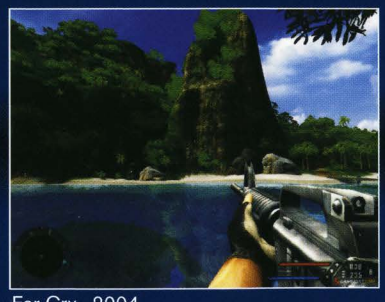
TipStation

HRY SE MĚNÍ

Wolfenstein 3d - 1992

Duke Nukem 3D - 1996

Heavy Metal F.A.K.K. 2 - 2000


Far Cry - 2004

STEJNĚ TAK JEJICH BIBLE

score®

MAGAZÍN POČÍTAČOVÝCH HER

PS2 **Driv3r** 18
Další pokračování starého známého Tannera.

PS2 **Project Zero 2** 68
Jen vy a fotoaparát proti strašlivé duchařské přesile.

PS2 **Van Helsing** 106
Udatný upírobijec dostává další šanci se předvést.

Tento měsíc v TipStation

Rubriky

Novinky	02
TipsExpress	06
HelpStation	14
Archiv TipStation	16
PlatinumTips	121
CheatStation	148
Příští měsíc	162

Kompletní návody

Driv3r	18
Hitman Contracts	26
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	30
The Suffering	38
Forbidden Siren	46
Harry Potter and the Prisoner of Azkhaban	56
Ghost Recon: Jungle Storm	63
Project Zero 2: Crimson Butterfly	68
Syphon Filter: Omega Strain	74
GTA: Vice City	80
Fallout: Brotherhood of Steel	81
Red Dead Revolver	82
Way of the Samurai 2	86
Smash Court Tennis Tournament 2	90
GT4: Prologue	92
Athens 2004	95
Euro 2004	96
Ghosthunter	98
Serious Sam: Next Encounter	104
Van Helsing	106
Drakengard	110
Transformers	112
Final Fantasy X-2	116
Metal Gear Solid 2	124
Ico	132
Gran Turismo 3	134
Resident Evil Code Veronica X	138
Onimusha Warlords	144

Abecední rejstřík

Athens 2004	Návody	95	Champions of Norrath: Realms of Everquest	Nové cheaty	148	Serious Sam: Next Encounter	Návody	104
Conflict Zone	Nové cheaty	148	Ico	Návody	132	Serious Sam: Next Encounter	Tipy	06
Drakengard	Návody	110	Karaoke Stage	Nové cheaty	148	Smash Court Tennis Tournament 2	Návody	90
Driv3r	Návody	18	Metal Gear Solid 2	Návody	124	Smash Court Tennis Tournament 2	Tipy	06
Driv3r	Tipy	6	MX Unleashed	Nové cheaty	148	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Návody	30
Euro 2004	Návody	96	Onimusha 3: Demon Siege	Tipy	06	Suffering, The	Návody	38
Fallout: Brotherhood of Steel	Návody	81	Onimusha Warlords	Návody	144	Suffering, The	Nové cheaty	148
Fight Night	Nové cheaty	148	Onimusha Blade Warriors	Tipy	06	Syphon Filter: Omega Strain	Návody	74
Fifgt Night	Tipy	06	Prince of Persia: Sands of Time	Nové cheaty	148	Teenage Mutant Ninja Turtles	Tipy	06
Final Fantasy X-2	Návody	116	Project Zero 2: Crimson Butterfly	Návody	68	This is Football 2003	Nové cheaty	148
Forbidden Siren	Návody	46	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy		06	This is Football 2004	Tipy	06
Ghost Recon: Jungle Storm	Návody	63	Rainbow Six 3	Nové cheaty	148	Transformers	Návody	112
Ghosthunter	Návody	98	Red Dead Revolver	Návody	82	Transformers	Nové cheaty	148
Gran Turismo 3	Návody	134	Red Dead Revolver	Tipy	06	Van Helsing	Návody	106
GT4: Prologue	Návody	92	Resident Evil Code Veronica X	Návody	138	Way of the Samurai 2	Návody	86
GTA: Vice City	Návody	80	Richard Burns Rally	Tipy	06	X-Files: Resist or Serve	Nové cheaty	148
Harry Potter and the Prisoner of Azkhaban	Návody	56	Rocky	Nové cheaty	148			
Hitman Contracts	Návody	26						
Hitman Contracts	Nové cheaty	148						
Hitman Contracts	Tipy	06						

PROHLÁŠENÍ TIPSTATION - TIPSTATION JE:
Pokud čtete tyto řádky, je zjevné, že máte smysl pro detail. Jsou to právě detaily, o které jde i našemu časopisu. Víme o hrách na PSone a PS2 více než kdokoliv jiný a chceme vám tyto zkušenosti předat v inteligentní, nadšené a zábavné podobě. Tiskneme návody na hry, které stojí za to hrát, a naše rady jsou komplexní a detailní.

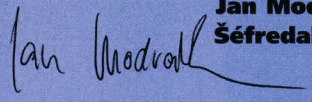
TIPSTATION NENÍ:
Hloupý magazín snažící se obalamutit své čtenáře. U nás nenajdete tucty velkých obrázků stejných aut, zdlouhavé nicneříkající instrukce, jak je důležité mít plyn na podlaze v závodních hrách a krýt údery v bojovkách. Pokud si o ně nenapíšete, netiskneme návody na zoufalé hry, které nemá smysl hrát. Slibujeme, že ani jediný čtvereční centimetr nepřijde vniveč.

Editorial

Čau všichni, vítejte v dalším čísle TipStationu! Vyšlo později, než mělo, ale nakonec vyšlo. Důvodem zpoždění nebyla ani tak naše vrozená lenost, jako spíše nedostatek kvalitních her, kterými bychom časopis zaplnili. Jak to tak bývá, teprve pár dnů před uzávěrkou se objevily hry typu *Driv3r*, *Syphon Filter* nebo *Splinter Cell*, takže to dopadlo klasicky - dva měsíce nebylo do čeho píchnout, abychom nakonec nevěděli co dřív. Podle všeho by druhá polovina roku měla být podstatně zajímavější, sami se už nemůžeme dočkat. Práce není nikdy dost.

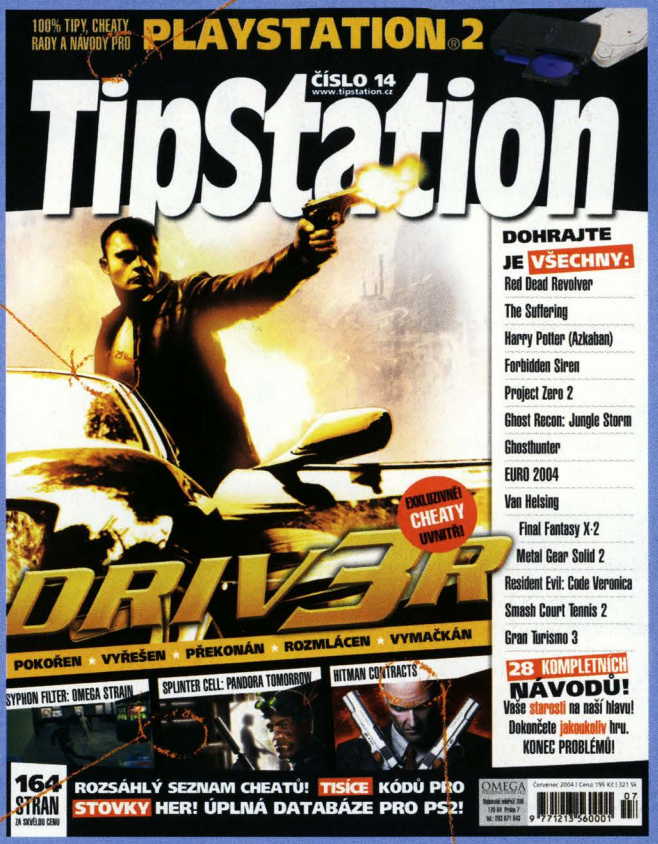
V každém případě tu máme i pár novinek. Předně je to tahle dvoustrana, na které se dozvíte alespoň pár nejzásadnějších věcí ze světa PlayStation (asi není třeba připomínat, že mnohem více se dozvíte v novém sesterském časopisu PLAY), druhou změnou je pak nová rubrika Platinum, kde na četná přání otiskujeme nejžádanější návody na zlevněné hry a vracíme se ke starším, ale stále oblíbeným PS2 titulům - tentokrát je možná trochu delší, než bychom chtěli (viz již zmíněné sucho mezi novinkami), ale všechno záleží na vás a vašich přáních. Poslední novinkou je nový web na adrese *www.tipstation.cz*, kde si můžete objednat starší čísla, přečíst pár návodů a především se tu dozvíte aktuality o připravovaných číslech.
Hrajte a vyhrávejte!

Jan Modrák
Šéfredaktor



STRANA 18
Mapujeme životní kariéru tajného poldy Tannera. Navštivte s námi Miami, Nice a Istanbul a užijte si pobyt bez nejmenších zádrhelů. Driv3r je konečně tady!

STRANA 148
Stovky nových cheatů a tipů včetně kódů pro *Hitman Contracts*, *Red Dead Revolver*, *The Suffering* a *Rainbow Six 3*. Fair play se dnes nenosí, podvádějte s námi!



STRANA 74
Nový *Syphon Filter* se možná nepovedl tak, jako první dva díly pro PSone, ale určitě si své fanoušky najde. Kompletní návod na všech 14 misí je tady.

STRANA 26
Sníte o dráze profesionálního nájemného vraha? Nemáte-li potřebné vzdělání, s naším návodem se stanete vyhledávaným profesionálem v *Hitman Contracts*.

grand theft auto San Andreas

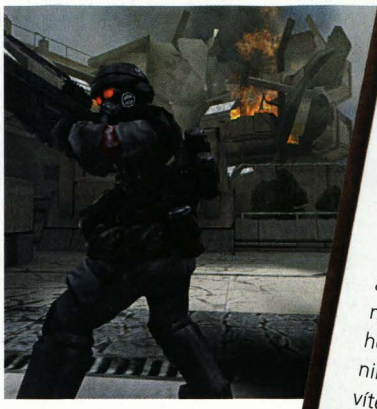
Konečně jasná fakta o třetím PS2 dílu očekávané gangsterky! Připravte se na cestu do San Andreas. Vyčistěte si zbraně...

Rockstar se domnívá, že za něj mluví jeho hry, a ještě donedávna jsme o *GTA* nevěděli naprosto nic a nezbývalo než spekulovat. Teď už konečně máme první potvrzené informace o tom, jak bude nový díl vypadat.

San Andreas se bude odehrávat na šestkrát větší ploše než oba předchozí díly a tak jako dosud se nebudeme pohybovat v reálných ulicích skutečných měst. Tři fiktivní lokace *San Andreas* (Los Santos, San Fierro a Las Ventura) jsou ovšem inspirovány skutečnou Kalifornií a jeho třemi hlavními městy - Los Angeles, San Franciskem a Las Vegas. Každé město bude něčím specifické, v San Fierro se dočkáte kopců a charakteristických ulic na nich, v Las Venturře zase bude bujet noční život a všechno, co s ním souvisí.

Hlavní postavou bude tentokrát Carl Johnson, kterého již tradičně čeká gangsterská kariéra se vším, co k tomu patří - spousta nebezpečných konkurentů a nebezpečných misí. Novinek v hratelnosti bude habaděj! Například budete muset jíst kvůli energii (po fast foodech pořádně ztloustnete!), budete moci provozovat vlastní restauraci nebo dokonce casino, bude konečně možné vykrádat domy a vůbec poprvé se bude možné spolčit s ostatními a jít do mise společně s parťáky. Vylepšeno bylo prakticky vše. Grafika se asi nijak revolučně nezměnila (i když i tady je vylepšení více než dost), Rockstar hodně zapracoval na umělé inteligenci a potěšily nás i malé vychytávky jako plavání, nové zbraně nebo opět skvělý soundtrack.

Je toho daleko více, ale místa není dost. Mnohem více informací o možná vůbec nejočekávanější letošní hře, která vyjde 21. října, se můžete dočíst na čtyřech stranách ve třetím čísle PLAY.



CHEAT!

Odhalujeme cheaty ve skutečném světě!

Cheat: Božská ruka

Není sporu o tom, že to byl jeden z nejlepších fotbalistů všech dob, ale světové finále mezi Anglií a Argentinou v roce 1986 bude navždy poznamenáno jeho činem, kdy „vstřelil" gól rukou. Všimli si to ho diváci na stadionu i u televizních obrazovek, ale nikoliv rozhodčí. Argentina se i díky jeho gólu stala vítězem MS.

Jako by to nebylo málo, Maradona po zápase prohlásil, že gól byl dosažen „částečně rukou Boha, částečně hlavou Maradony". Jeho arogance nezná mezí!

KILLZONE

Sony chystá revoluční konzolovou střílečku! Dostane se ale na vrchol?

Killzone byl jednou z nejlepších her letošního E3 a není vůbec divu! Jde o týmovou střílečku, která má konkurovat snad jediné hře, kterou závidíme Xboxu - *Halo*. Je zasazena do blízké budoucnosti, přesněji na lidskou meziplanetární kolonii, která je napadena militaristickými separatisty. Jediný, kdo jim může zabránit v jejich vražedných plánech, je vaše elitní jednotka ISA.

Měli jsme příležitost zahrát si pár úrovní (venkovní i v interiérech) a zaujal nás především taktický atribut hry (každá postava má své přednosti i slabiny, levely jsou velmi dynamické, zbraně až neuvěřitelně rozdílné a přitom vyvážené, skvělá inteligence počítače atd.).

Dlouho jsme přemýšleli, jakým slovem popsat grafiku, a nakonec jsme se shodli nad výrazem „zajímavá". Rychlost stále ještě není dostatečná a nepřipadá nám ani nijak impozantní - jenže ono se tam toho děje pořád více než dost, takže to spíše než vysokou kvalitou musí autoři dohánět atmosférickými efekty. Rozhodně však působí hodně slibně, stejně jako celá hra, která vyjde již letos v říjnu.

VÝZVA! UKAŽTE, CO UMÍTE!

Několik úkolů, u kterých se zapotíte. Zkuste nás překonat!

Myslíte si, že jste ve hrách dobří? Proč ne, to si myslí snad úplně každý, ale my vám teď dáváme příležitost dokázat si to. Předkládáme vám několik drobných úkolů, na kterých si svoje schopnosti můžete snadno otestovat, společně s naším výkonem (žádné svěťáky to nejsou, nebojte). Nejde o žádnou soutěž, jen si sami pro sebe dokažte, jak kvalitní jste hráči!

1 GTA: VICE CITY

Dojeďte co nejrychleji od Ocean Beach hotelu na Hyman stadion. Použijte jakékoliv auto nebo motorku, ale žádné podvádění!

Náš čas: 2:02

2 SSX 3

Skočte na prkno a v R&B (Slopestyle, Peak 1, Freestyle Race 1) získejte co možná nejvyšší skóre. Dokážete nás překonat?

Naše skóre: 798,500

3 NFS: UNDERGROUND

Místo akce: Quick Race na Olympic Square okruhu. Obtížnost: Medium. Jeďte dvě kola a jde samozřejmě o co nejrychlejší dokončení.

Náš čas: 1:35

4 SOUL CALIBUR 2

Zvolte si jakoukoliv postavu v režimu No Recovery (Extra Mode) a pobijte co možná největší počet protivníků. Jste skutečný šampión?

Náš výkon: 16

Lukáš Kolínský se připravoval na bojovkové turnaje v *Tekkenu* a *Soul Caliburu*, takže pilně trénujeme. Čas od času za ním zajdeme a napoprvé ho vyklepneme. Jen ať má o čem přemýšlet. Na fotografii právě dává rozhovor CNN. Naše SuperStar!

Náš šéfredaktor se tenhle měsíc připojil s PS2 k internetu, což jeho zdravotní situaci (rozuměj závislost na hrách) ještě více zhoršilo. Nejhorší je, že se proti online profíkům nechytá. Ale snad bude líp! Na fotce s šéfem grafiků oslavuje svatbu Aleny.

Alena hraní tentokrát moc nedala, překvapivě dala přednost sledování fotbalového šampionátu, u kterého zažívá infarktové okamžiky. No jo, ženská! Jo a taky se nám vdala (fotka je ze svatební cesty v Egyptě). Sorry!

Jakub Holý je učiněný grafoman, nepřestáváme zírat, kolik toho stihne dohrát a napsat (jo, a taky vypije). Ale co, na spaní bude čas, až budeme stařík! Tentokrát byl v opozici, většinu redakce *Driv3r* zklamal, Kuba z něj byl doslova u vytržení. Proč ne...

KDO JAKÉ?

TIPS EXPRESS

Sedm stran záchranných tipů a cheatů.
Pokud tu není vaše oblíbená hra, dejte nám vědět!

DRIV3R

Dohrát hru nebude s naším návodem problém. Ale co bonusy. Jsou tu nějaké? Jasně! Tyhle jsme zatím objevili, další přineseme v příštím čísle...

TAJNÁ AUTA V REŽIMU TAKE A RIDE

Ford GT-40 - V garáži v posledním domu na ulici na straně u prostředního mostu (krátká jednosměrka)
Ještěrka - V Nice poblíž Rade De Villegranche-Sur-Mer je oblast, která vypadá jako rukavice a prst. Najděte cestu „prstem", který není na mapě, a pokračujte po hlíně do garáže.
Hot Rod - Jeďte na hasičskou stanici na letišti v Nice poblíž ranveji na straně nejblíže cestě. V garáži ho najdete.
VW Van - Jděte na místo na mapě, kde jsou dvě tečky. Je tu malý kopec s malými ulicemi směrem nahoru. Jeďte nahoru a pak dolů po rampě. Otevřete šedočernou garáž napravo.

RŮZNÉ BONUSY

18 Wheeler Havoc - Zabijte všech 10 Timmy Vercellisů v Miami. Jděte do zbrojnice pro aktivování volby.
Fugitive Mode - Zabijte všech 10 Timmy Vercellisů v Nice. Jděte v Miami do zbrojnice pro aktivování tohoto režimu, kde mají všichni chodci zbraně!
Go-Kart in Miami - Najděte všechny skryté vchody do bunkrů v křovisku před hotelem Biltmore. Vyběhnete po schodech, zabijte Timmyho a stiskněte tlačítko pro odemknutí brány dole. Jeďte skrz tunel a dostanete se na motokárový okruh. Pokud tu není motokára, běžte pryč a znovu se vraťte.
Infinite Mass - Zabijte všech 10 Timmy Vercellisů v Istanbulu. Jděte do zbrojnice pro tuto volbu, Tannerovo auto nebo motorka pak může zasáhnout jakýkoliv vůz bez poškození či zpomalení.
Istanbul Turkey - Dokončete režim Undercover

PLAY

Rise of Honour

Dokončete hru a odemknete si obtížnost Hard, kostým *Once Upon A Time In China a Fist of Legend* a bonusová videa Young Kit Yon a Young Michelle.

Eyetoy Groove

Pokud odehrajete všech dvacet hlavních skladeb, odemknete si dalších pět bonusových. Jde o *Gotta Get Through This* od Daniela Bedingfielda, *Keep on Moving* od Five, Aserjeré od *Las Ketchup*, *Rubberneckin* od Elvise Presleyho a *Addicted To Bass* od Puretone.

Enter The Matrix

Pokud vlastníte Platinum verzi, radujte se! Jsou v ní dvě minihry. Odemkněte tajný level Spark's Construct (viz cheater

ONIMUSHA: BLADE WARRIORS

Návod na tuhle řezačku je docela zbytečný, ale pár tipů se určitě šikne. Nebo ne?

BOSS: OZRIC

Nenechte se mýlit - Ozric je hodně silný a pokud nebudete ostražití, dá vám co proto. Nezapomeňte, že v tomhle případě nejde jen nabít a říznout, tak jako s běžnými nepřáteli. Má různé přednosti, rozmanité útoky s velkým dosahem, takže pečlivě blokujte. Trik je přiběhnout k němu, párkrát ho rychle zasáhnout a rychle uniknout (popřípadě údery zblokovat, dokud nevidíte, že se zase odhalí). Nikam nespěchejte, jeho útoky se přeci jen blokují celkem snadno, ale pokud nebudete dávat pozor, pak vám hrozí velké nebezpečí.

BOSS: HECUBA

Hlavním útočným pohybem Hecuby je její výskoky, energie a odzbrojující útok. Znovu je tu třeba pečlivě bránit a dávat na ni dobrý pozor. Zhora pagody vám nic nehrozí, ale pokud se dostanete poblíž spodní části, obvykle se do vás nezadržitelně pustí. Zaútočte, když můžete, ale pozor na její energické útoky - jsou opravdu smrtící!

BOSS: NOBUNAGA

V téhle bitvě musíte pochopit jednu důležitou věc - pokaždé když vás zasáhne, obnoví trochu své energie. To znamená, že musíte hrát obranným způsobem a útočit jen tehdy, kdy jste si skoro jisti úspěchem. Pokud to zkusíte jinak, je to rychlý konec. Pozor na oheň ze zbytku místnosti - oči sochy se rozsvítí, kdykoliv mají vystřelit, a Nobunagovi nijak neškodí. Zabijte všechny běžné nepřátele v místnosti (tím se trochu vyléčíte) a neustále dávejte pozor na hlavního soupeře - nenechte se překvapit.

ONIMUSHA: SAMANOSUKE AND JUBEI

Tito dva samurajové jsou tvrdí a nebezpeční především díky své taktice - když jeden útočí, druhý sbírá power-upy. Popřípadě útočí oba najednou. Nesnažte se útočit na oba najednou, raději se soustřeďte na jednoho z nich a sledujte, co mezitím dělá ten druhý. Pokud na vás zaútočí oba, raději změňte úroveň, šance na úspěch jsou totiž mizivé. Snažte se posbírat powerupy a souly dříve, než tak učiní oni, bitva je pak mnohem snazší. Samurajové jinak nejsou dobří útočníci, obtížnost spočívá jen v tom, že jsou na vás dva.

ODEMKNUTELNÉ POSTAVY

Giramusaido - Získejte Level 3 s Musaido
Gogandantess - Dokončete Story režim s Kede, Normal Soldier, Maeda Keijirou a Samanosuke
Jaido - Získejte Level 2 s Normal Genma nebo Sword Foot Light
Jujudormah Ran - Dokončete Story režim s Jujudormah a získejte Level 3
Magiochi Saiga - Absolvujte 200 bitev ve Versus režimu
Megaman Exe - Dokončete Story režim s Samanosuke
Megaman Exe Bug - Získejte Level 3 s Megaman Exe
Megaman Exe Grand - Získejte Level 2 s Megaman Exe
Megaman Zero - Sesbírejte všechny tři části Zero s Megaman Exe
Megaman Zero Proto - Získejte Level 2 s Megaman Zero
Megaman Zero Ultimate - Získejte Level 3 s Megaman Zero
Miyamoto Musashi - Dokončete Story režim s Normal Soldier a získejte Level 3
Musaido - Získejte Level 2 s Three Eye
Nobunaga - Dokončete Story režm s 12ti hlavními postavami
Sasaki Kojirou - Dokončete Story mód s Miyamoto Musashim
Zero - Sesbírejte všechny tři části Zero a poražte ho ve Versus režimu

vzadu v TipStationu) a zvolte Load Game z hlavního menu. Vyberte postavu, která má level odemknutý a zvolte ho. Když vcházíte na tréninkovou konstrukci, jděte skrze první hnědé dveře nalevo. Uvnitř jsou dvě tlačítka na zdi, po jejich stisknutí se dočkáte dvou miniher!

The Suffering

Dohrajte hru, zvolte novou hru a objevíte se na ostrově Carnate! Až se dostanete z lodi, Torque bude na dvoře se třemi obyvateli. V rohu se po chvíli objeví vrána, dojděte k ní a uslyšíte komentář vývojářů k bonusovému levelu.

Forbidden Siren

Získáte-li archivní předmět 86, odemknete si hru Brain Cell Revival (viz hlavní menu). Postavou je Kyoya Suda, den třetí, hodina 03:00. Teď už je to na vás a buďte připraveni na dlouhé hodiny zábavy!

Gran Turismo 3

Auta, která vyhráváte za vítěz-

PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY

Návod až v příštím čísle, zatím pro ty šťastné, kdo ho nepotřebují, alespoň pár rad, jak získat nějaké ty bonusové postavy či režimy a další užitečné věci.

Barrett - Dokončete hru na Elite
Burnt Soldier - Dokončete hru na Normal
Dockworker - Dokončete hru na Easy
Dragon Wei Lu - Dokončete hru na Hard
General (clown) - Seberte všech šest orbů v General Boss Battle
General - Dokončete hru na Elite
Leonov - Dokončete hru na Elite
Kimiko - Dokončete hru na Normal
Scientist - Dokončete hru na Easy
Pyro (Leather) - Dokončete hru na Elite
Pyro - Dokončete hru na Elite
MP1 - Dokončete hru na Easy
MP2 - Dokončete hru na Normal
MP3 - Dokončete hru na Hard
Sarah3 - Dokončete hru na Hard
Sarah2 - Dokončete hru na Hard
Sarah1 - Dokončete hru na Normal
Stealth Nick - Dokončete hru na Elite

Tonya - Dokončete hru na Hard
Training Nick - Dokončete hru na Easy
UN Soldier - Dokončete hru na Easy
Urban Nick - Dokončete hru na Normal
Wasteland Nick - Dokončete hru na Hard
Wei Lu - Dokončete hru na Normal

Všechny síly - Dokončete hru
Arcade režim - Dokončete hru

Gnomotron - Najděte všechny Gnoomy
Tip the Idol - Najděte všechny Gnoomy v 1. levelu
Bouncy Bouncy, TK Alley - Najděte všechny Gnoomy v 2. levelu
Survival Mode, GearShift, Panic Room - Najděte všechny Gnoomy v 3. levelu
Bottomless Pit, Up And Over, Floor of Death - Najděte všechny Gnoomy v 4. levelu
Gasoline, Psi Pool - Najděte všechny Gnoomy v 6. levelu
Stop Lights - Najděte všechny Gnoomy v 7. levelu
Aura Pool - Najděte všechny Gnoomy v 8. levelu

HITMAN CONTRACTS

Staňte se profesionálním zabijákem! Získejte zbraně navíc - pak už je to hračka.

MINI-GUN

V devátém levelu (The Wang Fou) jděte do restaurace. Vezměte si výtah v prvním patře a jeďte do přízemí. Dostaňte se skrz tunely a na konci se přes výtah dostaňte opět do prvního patra. Zapněte si brýle pro noční vidění a najdete schody do druhého patra. Nahoře najděte kancelář a na stole uvnitř kartu. Vraťte se do přízemí a do prvního patra restaurace. Dokončete úroveň a uložte hru. Nyní spusťte první misi (Asylum Aftermath) a najděte první dveře na kartu - zabijte týpka s minigunem a vezměte si ji (budete ale mnohem pomalejší, je dost těžká). Najděte druhé dveře na kartu v přízemí, získejte duel gold desert eagly a dokončete level s oběma zbraněmi.

CO ZA TO?

Dohrajte misi s hodnocením Silent Assassin a získejte následující zbraň.
1. mise - CZ 2000 Dual Pistols
2. mise - Micro Uzi Dual Submachine Guns
3. mise - Silverballer Silenced Dual Pistols
4. mise - Magnum 500 Dual Pistols
5. mise - Sawed-Off Shotgun Dual

6. mise - M4 Carbine Silenced Assault Rifle
7. mise - SG220 .S Dual Pistols
8. mise - MP5 Silenced Submachine Gun
9. mise - AK 74 Silenced Assault Rifle
10. mise - GK 17 Dual Pistols
11. mise - Micro Uzi Silenced Dual Submachine Guns
12. mise - PGM Silenced Sniper Rifle

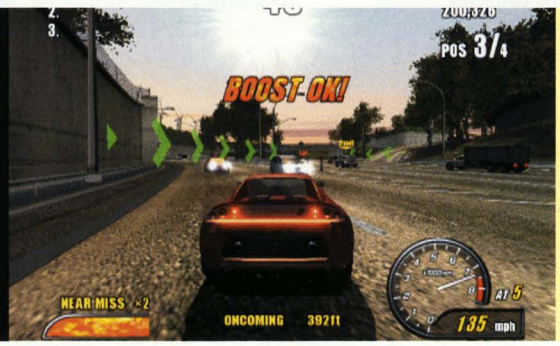
DRUHÁ ŠANCE

Když umřete, obrazovka bude černobílá. Pokud zvládnete trefit alespoň čtyři hlavy čtyř různých nepřátel, budete moci znovu pokračovat ve hře s malou energií navíc.

VŠECHNY ZBRANĚ V TRÉNINKU

V tréninkové úrovni zadejte kód úrovně pro dokončení úrovně s hodnocením SA. Pak znovu vstupte do tréninkové úrovně - všechna místa na zbraně jsou zaplněna a najdete tu všechny hry ze hry!

MALÉ TIPY



ství nejsou zas tak náhodně volená. Pokud stisknete ↑, ↓, ← nebo →, když je pod siluetou auta blikající černé kolečko, právě to bude vaší příští cenou!

Burnout 2

Vyhrajte všechny zlaté medaile v Grand Prix Championship režimu pro získání nezranitelnosti, totéž ale v režimu Crash Mode vám odemkne runway. Za další úspěšné absolvování různých částí hry se vám odemykají další věci, vše najdete v Cheat Mode v Options menu.

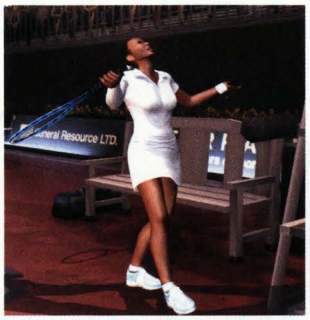
Eyetoy Groove

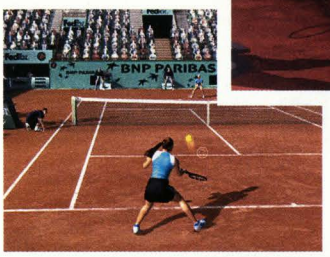
A ještě jeden tip na tuhle kamerovou zábavu. Hrajte v režimu HARD. Pokud získáte hodnocení A pro jakýkoliv track, odemknete si pro něj i režim Master.

SMASH COURT TENNIS TOURNAMENT 2

Anička Kournikovová je tady opravdu vzrušující. Ale jsou tu i jiní hráči. Jak je odemknout?

Cassandra Alexandra - Dokončete režim Arcade s ženskou hráčkou na obtížnost Pro
Heihachi Mishima - Dokončete režim Arcade s mužským hráčem na obtížnost Challenger
Ling Xiaoyu - Dokončete režim Arcade s ženskou hráčkou na obtížnost Challenger
Raphael Sorel (ze Soul Caliburu 2) - Dokončete režim Arcade s mužským hráčem na obtížnost Pro
Karta 1 - Dokončete Arcade režim na obtížnost Pro nebo Challenger
Karta 3 - Poražte všechny hráče v režimu Pro Tour
Grand Slam karta - Úspěšně dokončete režim Pro Tour
Bonusový kostým - Dokončete Arcade režim na obtížnost Pro nebo Challenger (jedná se o pátý oblek dané postavy)





RED DEAD REVOLVER

Život vám zachrání návod o pár stránek dál, tady je malá třešnička na dortu.

BONUSOVÉ REŽIMY

Bounty Hunter - Dokončete hru
Hard - Dokončete hru
Very Hard - Dokončete hru na Hard
Red Wood Revolver - Dokončete hru na Hars.

CHEAT REŽIM

Dokončete hru v režimu Bounty Hunter a postupně si odemkněte následující cheaty.

Kapitola 1 - Morning Star (Redova matka) jako showdown postava
Kapitola 2 - Sad Stars cheat
Kapitola 5 - Šerif Bartlett jako showdown postava
Kapitola 11 - Smitty jako showdown postava
Kapitola 14 - Matilda jako showdown postava
Kapitola 18 - No HUD cheat a Grizzly jako showdown postava
Kapitola 20 - Bitte the Bullet cheat
Kapitola 21 - No Distortion cheat
Kapitola 14 - Infinite Deadeye cheat
Kapitola 25 - Golden Gun cheat
Kapitola 27 - Invincibility cheat

BEZEJMENNÝ MUŽ

Začněte novou hru a nezadávejte žádné jméno - použijte mezerník pro vytvoření prázdné položky. Začnete pak hrát s postavou Rstar. V některých obchodech vám budou určité postavy automaticky udělené jako prodané.

Splinter Cell

Máte problém s kódy? Zapomněli jste si je poznamenat, resp. nahrát data stickem? Tady jsou - 1. mise (091772, 5929), 4. mise (7687, 110598, 2977, 2019, 110700, 0614), 5. mise (97531, 33575, 1250), 6. mise (560627, 151822, 795021), 9. mise (1436, 9753, 1456, 1834, 7921) a 10. mise (2126, 70021, 66768).

R: Racing Evolution

Poté co porazíte Nelly v drag závodech v Event Challenge režimu, získáte jeho Mazdu RX-7. Opakujte závod a pokaždé vyhrajete více než 100 tisíc RP. A stále dokola a dokola, až budete mít dost!

Fallout: Brotherhood Of Steel

Po dokončení první kapitoly získáte postavu Patty (její schopnosti jsou stejné, jako má Nadia), po druhé získáte Cyruse a po třetí kapitole vás čeká Vault Dweller (stejné schopnosti jako Cyrus).

Nightshade

Pro získání kostýmu Hibana dokončete hru alespoň na obtížnost Normal. Při každém nastavení bude odemknut jiný kostým. Pro kostým Hisui stačí získat 88 Secret Clan mincí, za Hisuio ale můžete hrát až poté, co dohrajete

RICHARD BURNS RALLY

Tahle nadějná rallye hra ještě nevyšla, ale my jsme už teď připravili pár tipů na základě preview verze. Návod příště!

HLÍDEJTE SI RYCHLOST!

Auta jezdící rallye patří k nejrychlejším silničním vozidlům světa. Některá z nich dokáží vyvinout rychlost až 275 km/h. To, že ji jsou schopna vyvinout, však neznamená, že byste takhle rychle opravdu měli jezdit. V *RBR* musíte jet tak rychle, jak dovedete vy, a nikoliv jak to dokáže vaše auto.

Zdá-li se vám, že ztrácíte kontrolu nad vozem a že soustavně bouráte a vyjíždíte z trati, pak je zcela jisté, že jedete příliš rychle. Zpomalte a uvidíte, že dosáhnete mnohem lepších výsledků.

Brzděte souvisle a vždy při rovné jízdě ještě před vjetím do zatáčky. Plyn přidejte až po vyjíždění ze zatáčky. Při jiném postupu velmi pravděpodobně ztratíte kontrolu nad vozem. Při brždění je auto značně nestabilní. Před zatáčkami tedy brzděte s předstihem a na výjezdu z nich přidej plyn.

Vaše auto má pohon na všechna čtyři kola. Jsou-li všechna čtyři na pevném povrchu, pak vše funguje perfektně. Dostane-li se však auto do vzduchu, nepřidávejte plyn ani prudce nebrzděte. Při nerovném přistání na zemi nebo přistání jen na některých kolech byste pak snadno ztratili kontrolu nad vozem.

Jízda po vnitřní hraně zatáček povede ve většině případů k dosažení lepšího času. Jakákoliv chyba při tomto postupu však s největší pravděpodobností způsobí havárii. Použijte sklon cesty případně i mírný příkop vedle ní ve svůj prospěch k lepšímu projetí zatáček.

Ve vyšších rychlostech otáčejte volantem s citem. Budete-li „létat" z jedné strany cesty na druhou, auto se nepochybně roztočí do hodin, které mohou skončit i vážnou nehodou.

Škola rallye vás naučí, jak řídit pro rallye upravená auta, jak rychle můžete jet a jak v rychlosti projíždět zatáčky. Pokročilé výukové mise, ačkoliv jsou volitelné, obsahují mnoho užitečných rad a tipů.

Hlášení spolujezdce jsou nesmírně důležitá. Vždy jim pozorně naslouchejte a neztrácejte soustředění. V opačném případě byste se mohli brzy ocitnout v situaci, že vjedete do ostré zatáčky 140km/h rychlostí, nebo budete dokonce zatáčet zcela opačným směrem, než povede silnice.

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

Třetí díl ve skvělé sérii si zaslouží velké uznání. Koneckonců, i bonusů je tu více než dost.

KOSTÝMY

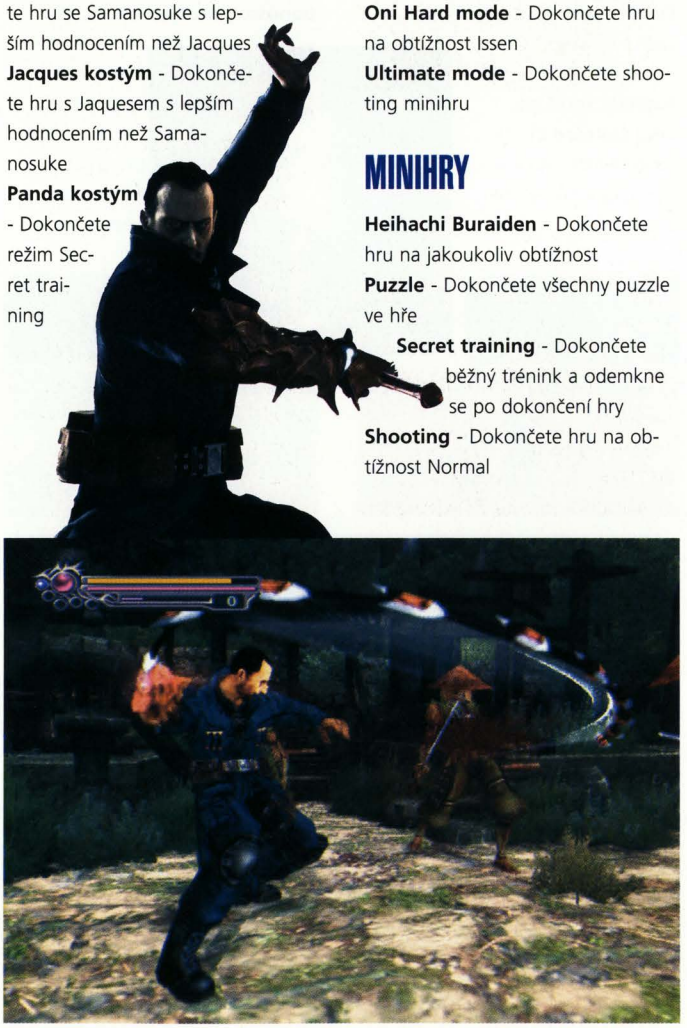
Tajný kostým Michelle - Dokončete hru s hodnocením Onimusha
Samanosuke kostým 2 - Na paměťové kartě musíte mít pozici z Onimusha Buraiden
Samanosuke kostým 1 - Dokončete hru se Samanosuke s lepším hodnocením než Jacques
Jacques kostým - Dokončete hru s Jaquesem s lepším hodnocením než Samanosuke
Panda kostým - Dokončete režim Secret training

OBTÍŽNOSTI

Easy mode - „Game Over" dvakrát v normálním režimu
Hard mode - Dokončete hru na obtížnost Normal
Issen mode - Dokončete hru na obtížnost Hard
Oni Hard mode - Dokončete hru na obtížnost Issen
Ultimate mode - Dokončete shooting minihru

MINIHRY

Heihachi Buraiden - Dokončete hru na jakoukoliv obtížnost
Puzzle - Dokončete všechny puzzle ve hře
Secret training - Dokončete běžný trénink a odemkne se po dokončení hry
Shooting - Dokončete hru na obtížnost Normal



EXTRA

hru na Easy. Hotsumu zase získáte, pokud máte na paměťovce pozici se Shinobi a Joe Musashiho dostanete poté, co dokončíte 88 misí ve hře a získáte Secret Clan mince.

Malice

Získejte ve hře deset krystalových srdcí pro získání bonusového života (v každé úrovni jich je pět). Pokud chcete získat všechny krystaly, jsou tu ještě čtyři tajné, které nejsou v normální hře. Musíte schválně zemřít a jít do Beach of Souls a dále do dalšího s majákem. Proskákejte se tu a jsou vaše - jen tak jich získáte všech 100!

Pool Paradise

V obchodech si můžete koupit nejrůznější minihry, ale také Laser Sight za tisíc dolarů (zlepší vaše zaměřování) nebo HUD Googles za pět tisíc (ukazuje cestu koule). Efekt „Stuffed Dodo" bohužel neznáme - poradíte?

Lethal Skies 2

Za úspěšné absolvování každé z misí získáte jedno nové letadlo (v některých případech ale pouze při hodnocení S nebo A). Navíc za úspěšné absolvování 4. mise s hodnocením A či lepším získáte přístup do nové mise SP-1 a za absolvování 9. mise se stejnými podmínkami se dostanete do SP-2. Pokud mise dokončíte s hodnocením S, získáte v jedničce letadlo YF-23, ve dvojce SU-35.

OCENĚNÍ

Bravery -
Dokončete hru bez uložení pozice
Critical -
Použijte Criticals k zabití 40% nepřátel
Defense -
Méně než 5120 poškození
Explorer -
Najděte 23 Tengu pokladů
Offense -
Zabijte více než tři tisíce nepřátel
Speed -
Dokončete hru za pět hodin či rychleji

TAJNÁ ZBRAŇ

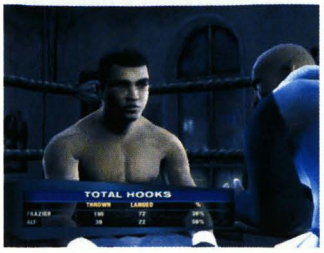
Pro získání tří nadupaných zbraní z prvního dílu hry musíte dohrát hru a přitom získat tři klíče z Phanton Realms. Pak při spuštění nové hry budete mít všechny meče z Onimusha: Warlords. Meče byste měli získat také v případě, že máte na paměťovce pozici z této hry.

MEČ BISHAMON

Dohrajte hru s hodnocením Onimusha. Druhou možností je získat ho v Phantom Realm v Honnouji, když jde Sam do minulosti. Jděte k místu pro uložení pozice u schodů do chrámu, podívejte se nahoru po své levici na visícího chlapíka. Běžte k němu a dostanete se do Phantom Realm. Získejte osm Red Orbs pro odemknutí bedny, kde je meč.

FIGHT NIGHT 2004

Nasaďte si rukavice a dejte své PlayStation 2 co proto. My vám s tím pomůžeme, nebojte se!



VYBERTE SI

Nejprve máte k dispozici výběr váhové kategorie. Volba je na vás, pokud ale chcete boxovat jen s těmi nejlepšími, zvolte heavyweight. Chcete-li zvýšit svou naději na úspěch, udělejte ho vysokým - zhruba 200 cm bude stačit. Doporučujeme solidní muskulaturu, měla by to být hromada masa, Stance nastavte na Orthodox a Style jako Balanced. Pokud jde o body, víceméně je rozdělte rovnoměrně, zaměřte se ale trochu více na sílu a rychlost.

TRÉNINK

Pokud chcete uspět, musíte vyhrát v každém tréninku co nejvíce ranking bodů. Pokud splníte daný úkol, dostanete 15 bodů, které můžete rozdělit mezi dvě položky, které v daném tréninku pokrýváte. Heavy Bag vylepšuje vaši sílu a rychlost (tady doporučujeme používat rytmické háky), Sparring vylepšuje agilitu a výdrž (tady to chce hodně kombinovat vysoké a nízké údery), Combo Dummy vylepšuje položky Chin a Body (chce to dobrou paměť na zapamatování komb) a Target Mitts vylepšuje atributy Heart a Cuts a doporučujeme v něm dobré uši a rychlé reakce.

OBRANA

Obrana je v boxu nejlepší útok. Poté co ho párkrát trefíte, stiskněte R1 a ↑ na pravém analogu, čímž zblokujete jeho reakci. Pokud míří dolů, podržte samozřejmě pravý analog také dolů. Můžete také držet L1 a naklánět páčku doleva či doprava pro uhýbání.

PRÁCE NOHOU

Je snadné stát uprostřed ringu a vyhrávat - ale lepší boxeři vás z něj rychle „vyženou". Proti kvalitním soupeřům se tedy vyplatí rozdat pár ran a pak se vzdálit z jejich dosahu, kroužit kolem nich (to abyste se nedostali do rohu) a pak se do nich zase pustit. Pokud zase soupeříte proti rychlejším protivníkům, pak je nejlepší dostat je do rohu, kde je snadněji zasáhnete a oni nemohou využít své přednosti.

ÚDERY

Tzv. jabs jsou asi nejúčinnější - dobré je používat kombo levá-pravá, čímž si navíc omráčeného soupeře můžete připravit k ještě razantnějšímu útoku. Háky jsou také účinné, ale pohyb zezdola vyžaduje velké přiblížení k soupeři, takže jste na okamžik zranitelní. Také rány do těla mohou hodně pomoci (podržte L1) a vlastně vám otevřou cestu k hlavě, kde naděláte více neplechy. Obecně platí, že je nezbytně nutné údery kombinovat, jinak se je soupeř naučí vykrývat.

SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER

I tady vám přinášíme návod, ale vězte, že dohrát hru nestačí! Máme tu i bonusové úrovně...

Dokončete hru na Gold hodnocení a odemkněte si dodatečné levely a další věci. Zde je seznam bonusů i s počtem „goldů", které k jejich odemknutí potřebujete. Pro přístup do dodatečných levelů stiskněte ⊗ na obrazovce pro výběr úrovně. Dostanete se tak do obrazovky „Lost Levels".

Ancient Rome - Praetorian Camp: 3 „Gold" hodnocení
Ancient Rome - The Forum Romanum: 5 „Gold" hodnocení
Ancient Rome - The Forum of Trajan: 7 „Gold" hodnocení
Ancient Rome - Addressing the Senate: 9 „Gold" hodnocení
Ancient Rome - Caesar's Sanctum: 12 „Gold" hodnocení
Feudal China - The Silk Road: 15 „Gold" hodnocení
Feudal China - The Gate of Supreme Harmony: 18 „Gold" hodnocení
Legendary Atlantis - The Steam Tower: 22 „Gold" hodnocení
Legendary Atlantis - The Geothermal Tunnels: 24 „Gold" hodnocení
Legendary Atlantis - The Corridors of Power: 26 „Gold" hodnocení
Galerie: 31 „Gold" hodnocení
Všechny zbraně: 33 „Gold" hodnocení

Teenage Mutant Ninja Turtles

Želví hrdinové se konečně dostali i na PS2. Už minule jsme vám přinesli pár tipů, teď v našem luxusním servisu dále pokračujeme!

ŽELVÍ SÍLA!

Pochopitelně, že útok závisí i na želvě, kterou si zvolíte, ale v zásadě se všechno točí kolem následujících kombinací. Používejte komba, kdykoliv můžete, zvyšují účinek vašeho útoku.

⊗ - lehký útok (opakujte dvakrát až čtyřikrát pro různá komba)
□ (ve stoje) - silný útok
□ (při pohybu) - nabití útoku
⊗, □ - Stun attack (stiskněte ⊗ dvakrát, třikrát či čtyřikrát a pak teprve □ pro různá komba)
○, □ - útok z výskoku
R2 - hák (užitečný pro praštění s nepřítelem o zem nebo zásahy do explodujících barelů)

OBRANA

Zvykněte si používat dash (R2) pro vyhýbání se útoku nepřátel. Bez něj se možná dokážete propracovat k tvrdším bossům, ale dál už to nepůjde. Také hledejte užitečné věci v bednách, můžou v nich být power-upy, které vám vylepší obranu či útok, nemluvě o shurikenech nebo jídle. Pokuste se je používat strategicky, když je potřebujete, a neplýtvejte s nimi. Jakmile bednu otevřete, obsah brzy zmizí. V obtížněji dosažitelných bednách pak najdete Makimono svitky - ty vám ovšem nedají žádnou extra sílu, ale odemknou artworky v režimu Gallery. Pokud ale chcete dokončit celou hru na 100%, budete je potřebovat.

HVĚZDICE

Shurikeny se hodí, existují tři tipy - běžné, šokové a ohnivé, poslední dva samozřejmě nabízejí větší efektivitu. Přepínat mezi nimi můžete tlačítkem R1. Najdete je v bednách, ale neplýtvejte s nimi a nechte si je na bosse. Dobře se hodí na létající nepřátele a na ty, kteří mají brnění.

ZPÁTKY DO ŠKOLY

V pravidelných intervalech mezi úrovněmi můžete navštívit Dojo, kde vám dá mistr Splinter nějaké úkol, kterým můžete odemknout nějakou novou sílu jako třeba vylepšení útoku. Dokončete je všechny, je to nejlepší způsob, jak si ulehčit postup do samotného konce hry.

KÓDY

Splinter pro Story režim:	MSRLS
Nekonečně Fire shurikenů/všechno jídlo je pizza (Michaelangelo):	DRDSS
Nekonečně shurikenů (Leonardo):	SMRDM
Odemknutí Playmates Toy databáze:	LSDRM
Alternativní kostým (Donatello):	DDSMS
Alternativní kostým (Raphael):	DMDML
Alternativní kostým (Leonardo):	LDMSR
Alternativní kostým (Michaelangelo):	RRLMD
Atack Power Up (Donatello):	DRLDS
Atack Power Up (Raphael):	RDSRL
Atack Power Up (Leonardo):	LMLSD
Zdvojení obrany (Donatello):	SSSMR
Zdvojení obrany (Raphael):	MRLLM
Zdvojení obrany (Leonardo):	
Zdvojení obrany (Michaelangelo):	MRRML
Zdvojení efektu Power Upu (Donatello):	DMDRS
Zdvojení efektu Power Upu (Raphael):	SLDSM
Zdvojení efektu Power Upu (Leonardo):	MMSLR
Zdvojení efektu Power Upu (Michaelangelo):	LSLSR
Změna zvukových efektů:	SMMRS

THIS IS FOOTBALL 2004

Dostat se na vrchol s Manchester United není nic těžkého. Ostatně, už tam je. Ale co třeba Aston Villa? S námi to dokážete! Po návodu v minulém čísle i pár tipů pro pokročilé...

ČERNÁ SV**Ě

Soudce dokáže být velmi přísný, vidí všechno a skoro nic mu neuteče, takže se nepouštějte do žádného rizika a nepočítejte s tím, že se dívá na druhou stranu. Forced dive move (R2) je docela originální a vtipná taktická varianta, ale pokud to neuděláte opravdu šikovně, ani s ní se nikam nedostanete

DVAKRÁT MĚŘ

Nespoléhejte na AI - ta vám vašeho nejlepšího (a dokonce ani nejbližšího) hráče nevybere, když soupeř útočí a snaží se prodrat vaší obranou. Je tedy lepší manuálně volit mezi hráči (⊗). Opakujte stisknutí tohoto tlačítka, dokud neovládáte hráče, který je míči nejblíže. Pak samozřejmě braňte. Doporučujeme klasický tackle, ale raději se nedotýkejte jeho noh.

SIMULACE

Dive (R2), tedy nevynucené (nasimulované) spadnutí na zem jsme už zmínili, ale to, o jak unikátní jde pohyb, z něj činí opravdu zajímavou herní variantu. Ačkoliv vás možná nutí používat ho po celém hřišti, ve skutečnosti byste si ho měli schovat na speciální okamžiky. Pokud vás rozhodčí vidí, vysloužíte si žlutou kartu, ale pokud jste v soupeřově šestnáctce, často to za pokus stojí.

DOBRÁ FORMA

Taktické šipky můžou hodně upravit pohyb vašeho týmu na hřišti, podobně je tomu samozřejmě i s formací - mění se jednoduše, pohybem pravé analogové páčky. Pohybem nahoru a dolů změníte formaci. Standardní 4-4-2 je pochopitelně všestranná, ale jsou tu i jiné možnosti, z nichž řada vám pomůže zaútočit na branku, popřípadě naopak zabetonovat obranu, pokud bráníte výhru.

PlayStation 2

XBOX

Svět her Presto·CS COMPUTER

PlayStation™

PC CD HRY

Půjčování a prodej DVD filmů. 1 film na 1 den za 29 Kč!!!

Více než 800 titulů her pro PlayStation 1, 2 a X BOX. Za dobré ceny.

Ukázka z nabídky her pro PlayStation 2.

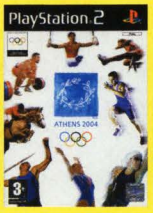
Kompletní ceník Vám zašleme zdarma.

www.hrypresto.cz

Driver 3
1. 688,-

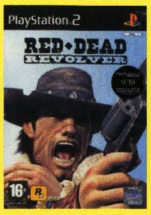
Splinter Cell 2
1. 788,-

Riding Spirits II
1. 498,-

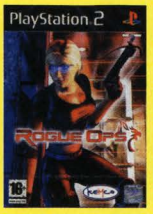


Athens 2004
1. 498,-

Suffering
1. 798,-

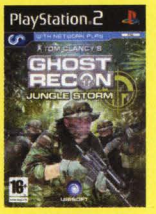


Red Dead Revolver
1. 798,-



Rogue Ops
1. 098,-

Rainbow Six 3
1. 598,-

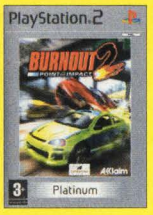


Jungle Storm
1. 098,-

Final Fantasy X-2
1. 498,-

Euro 2004
1. 498,-

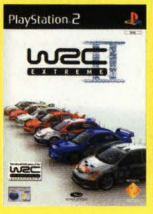
007 Everything
1. 498,-



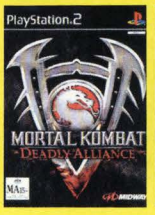
Burnout 2
1. 098,-

Max Payne 2
798.-

GT 4 Prologue
998,-



WRC II
598,-

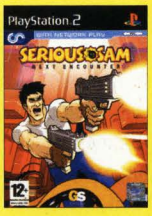


Mortal Kombat
998,-

SWAT
1. 198,-

Tomb Raider
998,-

Tekken 4
698,-



Serious Sam
1. 098,-

Matrix
998,-

Ratchet & Clank 2
1. 598,-

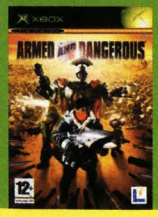
Socom II
1. 478,-

Project Zero II
1. 798,-

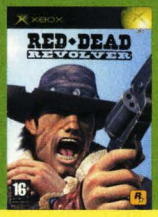
Baldurs Gate II
1. 598,-

Mafia
1. 398,-

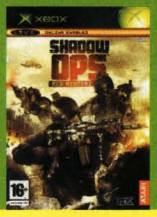
XBOX



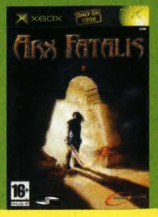
Armed & Dangerous
1. 698,-



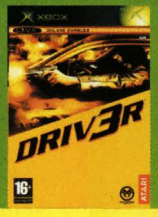
Red Dead Revolver
1. 798.-



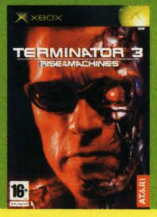
Shadow OPS
1. 798,-



Arx Fatalis
1. 798,-



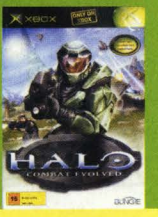
Driver 3
1. 798,-



Terminator 3
998,-

Counter Strike
1. 098,-

Rainbow six 3
1. 498,-



Halo
998,-

Veškeré zboží zasíláme na dobírku expresní poštou do 24 hodin.

Volejte 224 23 25 95, 222 31 35 57, www.hrypresto.cz

ADRESY PRODEJEN Presto CS. SVĚT HER pondělí - pátek: 9.30 - 18.00, sobota: 9.30 - 14.00

Hry na PlayStation a PC CD-ROM:

- **Zlatnická 4, Praha 1, 110 00 - tel.: 222 31 35 57**
- pasáž Jiřího Grossmanna, Politických vězňů 14, Praha 1 (vstup z Václavského náměstí pasáží Jalta) - tel.: 224 23 25 95

Hry pouze na PlayStation:

- Národní obrany 31, Praha 6 (200 m od metra Dejvická)

Slevový kupon pro nákup zboží.

7%

Presto·CS COMPUTER

HelpStation

Jsem respektovaný veterán herního průmyslu. Dohrál jsem každou hru a nyní se léčím z předávkování. Mám spoustu volného času a jsem připraven vám pomoci!
E-Adresa: tipstation@omegagroup.cz.
Adresa: TipStation, P.O.Box 104, 170 04, Praha 7.

RATCHET & CLANK: LOCKED AND LOADED

Hrajeme tuhle hru se ženou už přes 130 hodin a teprve teď jsme narazili na problém. Máme 34 Platinum Bolts a 28 Skill Points, ale jsme v koncích. Kolik boltů nám ještě chybí? A jak dostat Nanotech Boosty z planet Snivelak a Dobbo?

Petr a Irena Pučkovi, přes e-mail

Celkem je ve hře 40 Platinum Bolts - jejich seznam by zabral spoustu místa, ale pokud mi dokážete napsat, které už jste našli, možná se slituju a odpovím, které ještě chybí. Co se týče Nanotech Boosts, na Snivelaku je viditelná na střeše budovy. Musíte použít Swingshot stisknutím ↑ a ↓a pustit se lana těsně před tím, než se dostanete na nejvyšší bod. Pak pomocí ⊗ „dokloužete" až na střechu a když jste na dosah, stisknete ⊡. Uděláte Hyper-Strike a jste na střeše! Na Dobbo se Nanotech nachází na okruhu Hang Glider - tady se musíte dostat k druhé skupince překřížených tyčí a rychle se otočit dokola - nyní se vraťte do první komnaty. Je váš!

SPIDER-MAN

Můžete mi říct, jak můžu hrát za Vultureho ve hře Spider-Man: The Movie?

Bond, přes e-mail

Je mi to moc líto, pane Bonde, ale za Vultura hrát nejde! Vážně. Není hratelná postava a nelze ho odemknout. Jasný? Ovšem když se podíváš do našeho cheateru na konci časopisu, najdeš tu spoustu cheatů, jak si zahrát za jiné postavy jako Shocker, Captain Stacey nebo půvabnou Mary Jane.

LMA MANAGER 2004

Tahle hra je opravdové peklo. Zvolil jsem si horší tým, dostal jsem ho ze třetí divize do druhé, ale tam dostávám kotel a ztrácím pět bodů na předposlední místo. Nikdo ke mně nechce přestoupit! Co s tím? Ještě by mě zajímalo, k čemu vlastně slouží dorostenecký („youth") tým? Žádné dobré hráče jsem z něj nikdy nedostal.

Jindra Novotný, Praha 6

V LMA nejde o vědu, to co funguje v jednom týmu, nefunguje v druhém, takže přesnou radu ti bohužel nedám. Někdy tým akceptuje taktiku a je úspěšný, někdy mu to prostě nejde. Ale zeptal jsem se přímo v Codemasters a tohle je jejich odpověď: „Je důležité si vybrat na začátku kvalitní tým, ale v každém případě zkontrolujte formu a morálku hráčů. Unavení hráči také nepodají kvalitní výkon, ti, kteří jsou šťastní, zase zahrají více než excelentně. Dohlížejte na taktiku a sledujte, zda se jí hráči dokáží přizpůsobit. Pokud hrajete dlouhé míče, ale tým je zvyklý na krátké narážečky, bude chvíli trvat, než si převyknou. A pokud si nedokážete vytvořit šance, zřejmě bude chyba v záloze (není dost silná) nebo útoku (není dost „útočný"). Vždy sledujte zápas a hledejte chyby. Pokud třeba ztrácíte míč, pak byste měli hrát důraznější pressing, byť tím zřejmě negativně ovlivníte formu."

A já ještě dodám svůj názor na ten dorost. Věř nebo ne, najdeš tam skvělé hráče, z nichž někteří mají potenciál stát se hvězdami. Zkus je na pár týdnů v prvním týmu, a pak se rozhodni, zda s nimi podepíšeš smlouvu. Můžeš je použít na konci sezóny a prodat je na začátku další, ale tím můžeš také o hodně přijít, protože se zpravidla zlepšují v průběhu několika sezón. Je třeba trpělivosti - nech si každý měsíc udělat report mladých hráčů, ale k tomu potřebuješ kvalitního kouče.

TRUE CRIME: STREETS OF LA

Jak porazím v téhle hře Dragona? Dostanu se přes hlavy a démony (celkem snadno), ale jeho nemůžu zničit. Prosím, poraďte mi!

Tomáš Šmíd, Olejnice

Máš štěstí, Tome, shodou okolností jsem v True Crime nejlepší na světě. Tohoto finální bosse můžeš dostat několika různými způsoby, ale nejlepší je mít Hollow Point Bullets upgrade, díky kterému mu způsobíš opravdu velké škody - miř mu mezi oči a budeš překvapený, jak snadno půjde k zemi. Pokud ovšem tenhle upgrade nemáš, zkus využít režim Precision Aiming, aby ses mu trefil přímo do huby a obličeje (jeho největší slabiny). Pokud se trefíš

do huby, přestane navíc vypouštět ten nepříjemný oheň. Tak, teď už bys to měl zvládnout!

ENTER THE MATRIX

Jsem ve Waterway a je tu chlapík za mřížemi, kterého bych měl zachránit. Ale ať dělám, co dělám, vždycky ho někdo zastřelí. Už je to hodně frustrující, rád bych tuhle (nijak zvlášť dobrou) hru konečně dohrál, a nemůžu!

Jakub Bach, Liberec

V kanalizační sekci je skupina SWAT týpků na konci, ale je tu docela dobrá šance, jak je zlikvidovat. Pusť se do nich s Force a zabijte jich co nejvíce, dokud „nepřistanete". Ten, kdo přežije, by měl koupit ránu brokovnicí. Nebo můžeš nejprve hodit granát a způsobit zmatek. Snaž se je zabít co nejrychleji a pak se postav k mříži na konci a zamiř na místo, odkud víš, že budou honit tvého kámoše Wurma. Pár ranami brokovnicí bys je měl být schopen vyřídit.

DRAKENGARD

Neštvěte mě a koukejte mi pomoct s Drakengard!

Dotaz přes SMS

Dnes mám dobrou náladu, takže ti výjimečně pomůžu! Ale s tímhle na mě jinak nechoď! Návod najdeš o pár stran dál, já pro tebe mám malé tipy - použij run attack a když dosáhneš plné rychlosti, budeš moci zlikvidovat nepřátele, i když jsou za bariérou! A na úplný závěr dnešních tipů lahůdkový bonus - kašli na draka, bojuj v opravdové stíhačce! Dokonči Free Mission v Shinjuku po 13. kapitole, potom běž na obrazovku pro výběr, stiskni dolů na Chaos Dragonovi a zvol „???". A máš letadlo!

ZÁKYSOVÝ SPECIÁL A ZASE GTA: VICE CITY

Mám 68 %, ale nemůžu se dostat dál! Přitom jsem splnil všechny hlavní mise a všechny majetkové mise. Mám dokonce i všechny tajné balíčky. Poraďte mi, jak se dostat dál, a získat 100 %?

Filip, přes e-mail

Uf, tohle je hodně obvyklá otázka. Tak tedy, zde je seznam věcí, které potřebujete získat, abyste mohli Vice City dohrát na 100 %.

1) Dohrajte každou hlavní misi.
2) Najděte všechny skryté balíčky.
3) Kupte si všechny nemovitosti (celkem 15) a dokončete všechny majetkové mise, které jsou s nimi spojeny (je jich 8).
4) Dokončete tři Stadium mise.
5) Dokončete tři RC mise.
6) Dokončete mise „Cone Crazy" a „PCJ Playground".
7) Dokončete čtyři vrtulníkové mise.
8) Dokončete dvě Dirt Track mise.
9) Vloupejte se do všech patnácti obchodů.
10) Získejte 45 a více bodů v minihře Rifle Range.
11) Odvezte 100 a více lidí jako taxikář.
12) Dokončete Vigilante misi 12.
13) Dokončete Fire Fighter misi 12.
14) Dokončete Paramedic misi 12.
15) Dokončete Pizza Delivery misi 10.
16) Absolvujte všech 35 Rampages.
17) Absolvujte všech 36 Unique Jumps.

Můžu létat s letadlem z mezinárodního letiště Escobar? A pokud je to možné, kde letadlo najdu a jak ho můžu ovládat?

Honza Martin, Sokolov

Žádné z velkých letadel bohužel není možné pilotovat, což je velká škoda. Pokud ale opravdu chceš létat, kup si filmové studio na Praw Island (musíš dokončit misi Shakedown, teprve pak můžeš kupovat nemovitosti) a dokonči druhou misi filmového studia, která se jmenuje Dildo Dodo. Až se tak stane, letadlo Skimmer, které v misi používáš, budeš moci dle své libosti sám pilotovat - nachází se na molu v zadní části studia. Let to není z nejsnadnějších a nezapomeň, že může vzlétnout a přistávat výhradně na vodě.

Můžu se nějak dostat do Fort Baxter Air Base, aniž by mě zastřelili?

Julda, přes e-mail

Jasně, že můžeš, ale musíš se nejdříve převléknout za poldu. Dokonči misi Cop Land a uvnitř Vice City Police Department HQ získáš přístup k policejní uniformě (budovu najdeš v oblasti Washington Beach na East Islandu). Oblek se nachází ve skříňce v přízemí naproti recepci. Jakmile se převlékneš, vstup do Fort Baxter je volný. Samozřejmě nedoporučujeme tasit zbraň...

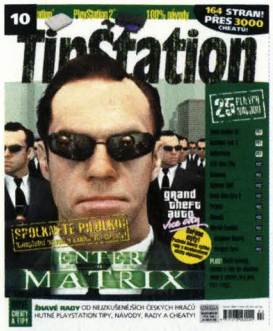
Jaká je nejrychlejší loď a kde je armádní vrtulník?

Frankie, přes e-mail

Nejrychlejší lodě jsou The Squalo a Cuban Jetmax. Abys je získal, kup si Boatyard (10 tisíc dolarů) a dokonči misi Checkpoint Charlie. Pak je sklad lodí tvůj a obě krásky tu kdykoliv najdeš. Pokud jde o vrtulník, musíš nejprve dokončit závěrečnou hlavní misi Keep Your Friends Close (k té se ale dostaneš až po absolvování všech asset misí), popřípadě najít všech 100 balíčků. Až se ti jedna z těchto věcí podaří, Huntera najdeš uvnitř Fort Baxter Airbase. Jak se tam dostaneš, to už jsem tu vysvětlil.

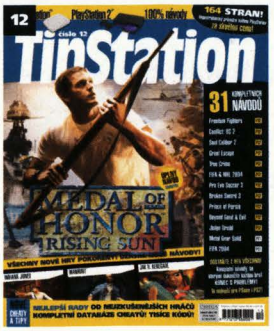
Archiv TipStation

CHYBÍ VÁM NĚKTERÉ ZE STARŠÍCH ČÍSEL? TOUŽÍTE PO NĚJAKÉM NÁVODU? MÁTE PŘÍLEŽITOST ZA VÝHODNÝCH PODMÍNEK DOPLNIT SVOU SBÍRKU...



GTA: Vice City, Getaway, Enter The Matrix, Splinter Cell, Devil May Cry 2, Primal, Shinobi, Mortal Kombat: Deadly Alliance, Kingdom Hearts, Silent Hill 2: Directors Cut, War of the Monsters, Auto Modellista, MotoGP 3, Minority Report, Project Zero, Ape Escape 2, Star Wars: Bounty Hunter, Star Wars: Clone Wars, Sly Raccoon, Haven, Ballerburg, Tomb Raider 4, Resident Evil 3: Nemesis, Resident Evil...

Enter The Matrix, Silent Hill 3, Tomb Raider: Angel of Darkness, SOCOM: US Navy Seals, Bloodrayne, Die Hard Vendeta, Hulk, NBA Street Volume 2, The Sims, Return to Castle Wolfenstein, Dark Chronicle, Formula One 2003, Def Jam Vendeta, Virta Fighter 4 Evolution, Dynasty Warriors 4, Charlies Angels, Resident Evil Code X: Veronica, Resident Evil: Dead Aim, Midnight Club 2, Futurama. Baldies, Syphon Filter 1, 2 a 3...



Freedom Fighters, Conflict Desert Storm 2, Indiana Jones and The Emperors Tomb, Soul Calibur 2, Jak 2 Renegade, Great Escape, True Crime: Streets of LA, Prince of Persia: The Sands of Time, Beyond Good and Evil, FIFA 2004, NHL 2004, Colin Mc Rae Rally 4, Italian Job, Pro Evolution Soccer 3, SSX3, WRC3, Broken Sword: The Sleeping Dragon, Medal of Honor: Rising Sun, Manhunt, Lord of The Rings: Two Towers, Sum of All Fears, Mace Griffin Bounty Hunter...

Final Fantasy X-2, 007: EON, Mafia, SOCOM 2, Rainbow Six 3, Kill.Switch, Legacy of Kain: Defiance, I-Ninja, Maximo 2, Ratchet & Clank 2, Sonic Heroes, Pitfall, Pro Evo 3, TIF2004, The Sims Bustin Out, Baldurs Gate 2, Castlevania, NFS Underground, Max Payne 2, XIII, GTA3...

INDEX NÁVODŮ

Hledáte-li konkrétní návody, zde zjistíte, zda již nebyly v některém čísle otištěny, a popřípadě si můžete dané číslo objednat.

007: Everything or Nothing - TS13
Ape Escape - TS7
Ape Escpe 2 - TS10
Auto Modellista - TS10
Baldur's Gate: Dark Alliance - TS6, TS13
Beyond Good and Evil - TS12
Blade 2 - TS8
Bloodrayne - TS11
Broken Sword 2 - TS7
Broken Sword: The Sleeping Dragon - TS12
Burnout 2: Point of Impact - TS9
Castlevania - TS13
Celebrity Deathmatch - TS12
Colin McRae 3 - TS9
Colin McRae Rally 4 - TS12
Commandos 2 - TS7, TS8
Conflict Desert Storm 2 - TS12
Crash Bandicoot - TS7
Dark Chronicle - TS11
Def Jam Vendetta - TS11
Delta Force: Urban Warfare - PSM55, TS8
Destruction Derby Arenas - TS13
Deus Ex: The Conspiracy - TS7
Devil May Cry 2 - TS10
Die Hard Vendett - TS11
Dino Crisis 1 - TS11
Dino Cisis 2 - TS11
Downhill Domination - TS13
Duke Nukem: Land of the Babes - TS8
Duke Nukem: Time to Kill - TS8
Dynasty Warriors 4 - TS11
Enter The Matrix - TS10, TS11
F1 2002 - TS7
Ferrari F355 Challenge - TS8
FIFA 2003 - TS9
FIFA 2004 - TS12
FIFA World Cup 2002 - TS7, PSM53
Final Fantasy 4 - TS7, PSM54
Final Fantasy 5 - TS7, PSM53
Final Fantasy 6 - TS6
Final Fantasy 10 - TS7
Final Fantasy X-2 - TS13
Formula One 2003 - TS11
Formula One Arcade - TS8, PSM56
Freedom Fighters - TS12
Freekstyle - TS8
Front Mission 3 - TS8
Futurama - TS11
Getaway - TS10
Grand Theft Auto 3 - TS7, TS13
Grand Theft Auto: Vice City - TS9, TS10
Great Escape - TS12
Half-Life - TS6
Harry Potter 2 - TS9, PSM60
Haven - TS10
Herdy Gerdy - TS6
Hitman 2: Silent Assassin - TS9
Hogs of War - TS11
Hulk - TS11
Hunter: The Reckoning - TS12
Indiana Jones and The Emperors Tomb - TS12
I-Ninja - TS13
Italian Job, The - PSM57, TS12
Jak 2 Renegade - TS12
James Bond 007 in Nightfire - TS9
Judge Dredd: Dredd vs Death - TS12
Charlies Angels - TS11
Chase The Express - TS6
Kill.Switch - TS13
Kingdom Hearts - TS9, TS10
Legacy of Kain: Defiance - TS13
LMA Manager 2002 - TS7
Lilo and Stitch - TS8
Lord of the Rings: Two Towers - TS9, TS12
Mace Griffin Bounty Hunter - TS12
Mafia - TS13
Manhunt - TS12
Max Payne 2 - TS13
Maximo - TS6
Maximo vs. Army of Zin - TS13
Medal of Honor: Frontline - TS7
Medal of Honor: Rising Sun - TS12
Men in Black 2 - TS8
Metal Gear Solid - TS12
Metal Gear Solid 2 - TS6
Minority Report - TS10
Mission Impossible: Operation Surma - TS13
Mortal Kombat: Deadly Aliance - TS10
Moto GP 3 - TS10
NBA 2003 - TS9
Need for Speed: Hot Pursuit 2 - TS9
Need For Speed Underground - TS13
Next Generations Tennis - TS8
NHL 2003 - TS9
NHL 2004 - TS12
No One Lives Forever - TS7
Onimusha 2 - TS9
Panzer Front Bis - PSM51
Parasite Eve 2 - TS12
Pitfall - TS13
Primal - TS10
Prince of Persia: Sands of Time - TS12
Prisoner of War - TS8
Pro Evolution Soccer - PSM51
Pro Evolution Soccer 2 - TS9
Pro Evolution Soccer 3 - TS12, TS13
Project Zero - TS10
Rainbow Six 3 - TS13
Ratchet and Clank - TS9
Ratchet and Clank 2 - TS13
Rayman 2: The Great Escape - TS7
Rayman Rush - TS7, PSM52
Red Card - TS8
Red Faction - TS6
Red Faction 2 - TS9
Resident Evil - TS10
Resident Evil 2 - TS6, TS7
Resident Evil 3: Nemesis - TS10
Resident Evil Code X: Veronica - TS11
Resident Evil: Dead Aim - TS11
Return to Castle Wolfenstein - TS11
Rocky - TS9
Silent Hill - TS9
Silent Hill 2: Directors Cut - TS10
Silent Hill 3 - TS11
Sims - TS11
Secret Weapons Over Normandy - TS13
Sly Racoon - TS10
Smash Court Tennis - TS7
SOCOM: US Navy Seals - TS11,
SOCOM 2: US Navy Seals - TS13
Soldier of Fortune Gold - TS8
Sonic Heroes - TS13
Soul Calibur 2 - TS12
Spider-Man: The Movie - TS7
Spider-Man 2: Enter Electro - PSM58, TS11
Splinter Cell - TS10
Spyhunter 2 - TS13
SSX3 - TS12
Star Wars: Bounty Huter - TS10
Star wars: Clone Wars - TS10
Star Wars: Phantom Menace - TS7
State of Emergency - TS6
Stuntman - TS8
Sum of All Fears - TS12
Syphon Filter 1, 2, 3 - TS11
SWAT: Global Strike Team - TS13
Tekken 4 - TS8, TS9
Thing, The - TS8
This is Football 2003 - TS9
This is Football 2004 - TS13
The Sims: Bustin Out - TS13
TimeSplitters 2 - TS8, TS9
TOCA: Race Driver - TS8
Tomb Raider 1 - TS11
Tomb Raider 2 - TS6
Tomb Raider 3 - TS7, TS8
Tomb Raider 4 - TS10
Tomb Raider: Angel of Darkness - TS11
Tomb Raider: Chronicles - TS11
Tomorrow Never Dies - TS8
Tony Hawks 3 - PSM57
Tony Hawks 4 - PSM61, 62
True Crime: Streets of LA - TS12
Turok Evolution - TS8
V-Rally 3 - TS8
Virtua Fighter 4 Evolution - TS11
War of the Monsters - TS10
Warhammer 40,000: Fire Warrior - TS12
Way of the Samurai - TS8
World is Not Enough, The - TS8
WRC3 - TS12
X-Men: Wolverines Revenge - TS11
XIII - TS13

ARCHIV PSM & TIPSTATION

Pro objednání čitelně vyplňte veškeré údaje a zaškrtněte příslušná čísla. Cena jednoho čísla PSM (včetně CD) je 170 Kč, cena TipStationu je 150 Kč (do 7. čísla jen 70 Kč), cena PLAY je 85 Kč (poštovné 55 Kč, při objednávce nad tři kusy zdarma). Zásilka bude zasílána dobírkou (doporučené zaslání lze dohodnout telefonicky). Kupon zašlete na adresu Omega Group, P.O.BOX 104, Praha 7 170 04. Časopisy lze také objednat na adrese. www.tipstation.cz.

☐ PSM11	☐ PSM 42	☐ PSM 55	☐ TIPST. 4
☐ PSM13	☐ PSM 43	☐ PSM 56	☐ TIPST. 5
☐ PSM14	☐ PSM 44	☐ PSM 57	☐ TIPST. 6
☐ PSM15	☐ PSM 45	☐ PSM 58	☐ TIPST. 7
☐ PSM16	☐ PSM 46	☐ PSM 59	☐ TIPST. 8
☐ PSM18	☐ PSM 47	☐ PSM 60	☐ TIPST. 9
☐ PSM21	☐ PSM 48	☐ PSM 61	☐ TIPST. 10
☐ PSM22	☐ PSM 49	☐ PSM 62	☐ TIPST. 11
☐ PSM23	☐ PSM 50	☐ PSM 63	☐ TIPST. 12
☐ PSM24	☐ PSM 51	☐ PSM 64	☐ TIPST. 13
☐ PSM26	☐ PSM 52	☐ PSM 65	☐ PLAY 1
☐ PSM28	☐ PSM 53	☐ PSM 66	☐ PLAY 2
☐ PSM40	☐ PSM 54	☐ PSM 67	☐ PLAY 3

Jméno: **Město:**

Ulice: **Telefon:**

PSČ: **Podpis:**

Hráči, pozor!

Proč předplatné?

- Najdete tu návody na VŠECHNY důležité hry pro PlayStation a PlayStation 2.
- Úplný seznam všech cheatů a tipů. Každý měsíc rozsáhlé sekce s novými kódy a hesly.
- Bezplatné doručení a čtyři čísla za cenu tří. Máte jistotu, že vám žádné číslo neuteče!

Cena ročního předplatného TipStation je **585 Kč**. Zájemci o předplatné TipStation ze Slovenska se mohou o aktuálních cenách informovat na níže uvedených telefonních číslech.

Předplatné je nutné zaplatit složenkou typu C na adresu:

Čeští předplatitelé:
SEND Předplatné, P.O.BOX 141, 140 21 Praha 4 (tel.: 267 211 301-303, fax: 267 211 305, e-mail: send@send.cz)

Na stejnou adresu prosím zasílejte kopii složenky.

Slovenští předplatitelé:
Předplatné, ABOPress, Vajnorská 134, Bratislava, PSČ 834 01 (tel.: 004212/ 4445 3334).

Roční předplatné jen za 585 Kč! Čtyři čísla za cenu tří!

DRIV3R

INFO

■ **VYDAVATEL:** Atari ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Reflections In. ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Hra bez oficiálních automobilových licencí, zato s bezpochyby skvělou hratelností.

Mise v třetím Driverovi byste bez našich chytrých rad určitě sami nezvládli...

MIAMI

Police HQ

Vaším prvním úkolem ve hře je dostat se na policejní stanici. Vyjděte tedy z domu a pokračujte do garáže vpravo. Naskočte do svého auta a beze spěchu dojeďte před stanici, jejíž polohu máte označenou na mapě. Uvnitř vám policista za recepčním pultem řekne, že můžete pokračovat na střelnici. Sledujte cedule s obrázkem zbraně a dojděte až do chodby plné harampádí. To je střelnice, ve které se vám budou do cesty vysouvat papírové figuríny. Vaším úkolem je zasáhnout co nejvíce červených figurín (protivníci). Zároveň si ale dávejte pozor na ty šedé (civilisté). Prostřílejte se až na konec střelnice.

Lead on Baccus

Vaším jediným úkolem je sledovat policejní auto, které na začátku mise projede kolem vás. Rychle tedy naskočte do policejního auta zaparkovaného u chodníku. Sledované policejní auto naštěstí nejede žádnou závratnou rychlostí, takže ho po chvilce v klidu dojedete. Při jeho sledování si ale držte bezpečný odstup, protože vaši kolegové zatáčejí na poslední chvíli a pokud nestihnete zatočit zároveň s nimi, tak vám bez váhání ujedou.

The Siege

Podívejte se na mapu, na které je označen boční vchod do budovy. Běžte směrem doleva a doběhněte až k označenému vchodu, před kterým stojí dva protivníci. Zastřelte je a připravte se na další dva, kteří stojí na dvorku za vchodem. Až je zastřelíte, tak Tanner automaticky naskočí do auta, ve které musíte sledovat Baccuse. Auto má docela slušný výkon, tak ho nenabourejte hned na začátku honičky. Hlavně si dávejte pozor na malý skok, který vás čeká u výjezdu na ulici. Vaším úkolem je sledovat Baccuse tak dlouho, dokud se nenaboural. Vůbec se k němu nemusíte přibližovat, tak si opět udržujte vzdálenost, ze které můžete reagovat na jeho manévrování. Také můžete využít skutečnosti, že jede pokaždé na jedno místo. Pokud tedy budete misi několikrát opakovat, můžete jet při dalších pokusech najisto.

Rooftops

S pomocí mapy dojeďte až k označenému hotelu Golden Coast. Směrem od moře zajeďte do tmavé uličky za hotelem a zaparkujte u požárního schodiště, před kterým vidíte červenou šipku. Připravte si zbraň a po požárním schodišti vyběhněte k zadnímu vchodu do hotelu. Po širokém schodišti uvnitř vyběhněte až na střechu, kde už na vás čeká skupinka protivníků. Až je postřílíte, tak seběhněte po krátkém schodišti na sníženou střední část střechy. Zde už půjde do tuhého, protože nad protějším schodištěm stojí protivník se samopalem. Prostřílejte se až na střechu s rudým nápisem Golden Coast. Na této části střechy najdete několik lékárniček, tak se po nich podívejte. Po vyčištění střechy vejděte do dveří u zářícího nápisu a výtahem sjedete do podzemní garáže.

Zde vás čeká další skupinka protivníků. Nejdřív postřílejte všechny protivníky přímo před výtahem a pak se schovejte za jedním ze sloupů vpravo. Až postřílíte protivníky, kteří se kryjí za zaparkovanými auty, tak doběhněte do malé strážnice vedle výjezdu. Uvnitř najdete lékárničku a tlačítkem na stěně si otevřete vrata. Zastřelte dvojici protivníků, kteří sjedou do garáže výtahem vedle strážnice. Nakonec doběhněte k označenému autu v rohu garáže. Vyjeďte na ulici a zahněte doleva, protože vás zprava napadne auto s pronásledovateli. Jsou dost dotěrní, takže se jich zbavíte jen pomocí malého triku. Objeďte hotel a zajeďte opět do tmavé uličky za ním. Na jejím konci je vpravo rampa, pomocí které můžete přeskočit přes plot na ulici. Tento manévr by vaši pronásledovatelé neměli zvládnout, takže můžete v klidu dojet k místu označenému na mapě. Zde vystupte a dojděte k označenému vchodu.

Impress Lomaz

Z domu vyjděte bočním vchodem a kolem bazénu doběhněte ke svému motorovému člunu. V něm dojeďte až k molu, které je označené na mapě. Vyskočte na molo a promluvte si s Lomazem, který na vás čeká na parkovišti. Následujte ho k autu a až do něj nastoupí, tak si sedněte za volant. Vaším následujícím úkolem je projet pevně danou překážkovou dráhu v docela nepříjemném časovém limitu (střílejících protivníků si vůbec nevšímejte). Navigační body tvoří povětšinou barely, které jsou označené červenou šipkou. Jejich explozí se

nebojte, protože vaše auto při rychlejším průjezdu vůbec nepoškodí. Občas budete muset také proskočit domem nebo pobořit tenké dřevěné stěny rozestavěných domků. Po několika pokusech si dráhu snadno zapamatujete a pochopíte, co od vás hra chce. Celá jízda končí na střeše malého domu. Přímo před ním je dřevěná nájezdová rampa, kterou určitě nepřehlédnete. Stačí zvolit dostatečnou nájezdovou rychlost a máte vyhráno.

Po krkolomné jízdě dojeďte zpět na parkoviště, u kterého kotví váš člun. Zde přesednete do druhého auta, ve kterém musíte Lomaze dovézt na parkoviště u baru Red River. Vystupte z auta a připravte si samopal, který je pro váš následující úkol ideální zbraní. Vejděte do baru a spustí se časový limit, během kterého musíte bar úplně rozstřílet. Nejprve se ovšem musíte zbavit všech protivníků. První je na řadě barman. Druhého protivníka najdete u kulečníkového stolu a třetí vyběhne směrem od záchodu za barem. Až budou všichni mrtví, tak začněte střílet do všeho, co se dá rozbít. Hlavně rozstřílejte sklenice na baru a všechny automaty. V horní části obrazovky můžete sledovat, jak roste celkové poškození baru. Když stihnete naplnit celý ukazatel, tak je váš úkol splněn.

Gator's Yacht

Stejně jako v minulé úrovni oběhněte bazén a naskočte do svého člunu. Na moři vidíte dva označené body. Nejprve se vydejte směrem k tomu západnějšímu, který je na mapě hned vedle nápisu Miami. Tento bod označuje malou skupinku domků, které jsou postaveny na kůlech uprostřed zálivu. Vaším cílem je nejzápadnější domek, u kterého už vás bohužel čeká čtveřice protivníků. Přibližte se k nim ze západu a jakmile se dostanete dost blízko, pusťte kormidlo a vytáhněte samopal. Rovnou z člunu se pokuste všechny protivníky postřílet. Pokud vám v průběhu přestřelky zničí člun, tak z něj vyskočte a doplavte k žebříku, po kterém můžete vylézt na molo pod domkem. Vyjděte po schodech do prvního patra a otevřete dveře vlevo. Za nimi na vás čeká další dvojice protivníků, na které byste se měli připravit. Za dveřmi najdete také dvě lékárničky. Z police seberte první nálož C4 a pokračujte do ložnice, kde je další protivník. Až ho zastřelíte, seberte dvě zbývající nálože C4.

Seběhněte zpět na molo. Pokud je váš člun zničen, tak se v něm daleko nedostanete. Skočte do vody a doplavte k sousednímu domku, u kterého je zakotven další člun. Ať tak nebo tak, musíte se dostat k označené jachtě, která kotví na jih od malého ostrova. Pokud se chystáte zakotvit rovnou u zádě, tak se připravte na další přestřelku rovnou z člunu. Když ale chcete postupovat opatrněji, tak se k jachtě přibližte z jihu a na palubu vylezte po žebříku na jejím trupu (pak ale člun zakotvěte u zádě). Na palubě nejprve

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Tanner:

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Míření
Křížek » Skákání
Kolečko » Dobíjení
Čtvereček » Přepínání zbraní
Trojúhelník » Schování/vytažení zbraně
SELECT » Přepnutí pohledu
R1 » Střelba
L1 » Nastoupení do auta
L2 » Skrčení

Auto:

Levý analog » Řízení
Pravý analog » Plyn a brzda
Křížek » Plyn
Čtvereček » Brzda/zpátečka
Kolečko » Protočení kol
Trojúhelník » Ruční brzda
R1 » Klakson/střelba
R2 » Pohled doprava
L1 » Vystoupení z auta
L2 » Pohled doleva
R1 + L1 » Thrill Cam
R2 + L2 » Pohled dozadu

postřílejte všechny protivníky, na které narazíte. Na nejvyšší palubě najdete nějaké lékárničky, tak si pro jistotu doplňte zdraví. Nyní musíte rozmístit všechny tři nálože C4. Místo pro první z nich najdete ve strojovně v podpalubí. Druhou musíte umístit v jídelně na první palubě. Poslední umístěte na můstku, který najdete na druhé palubě. Z můstku se naštěstí velmi rychle dostanete ke svému člunu, ve kterém se musíte co nejrychleji vzdálit od jachty.

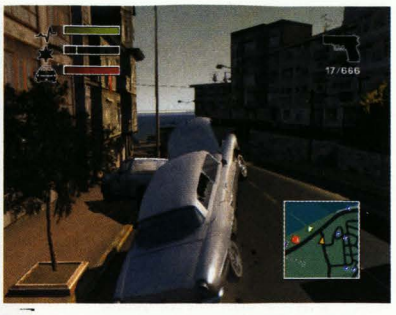
Trapped

Mise začíná v chodbě obchodního domu. Sledujte zelené šipky s nápisem EXIT, které vás dovedou až k východu. Střílejících policistů si nevšímejte, protože moc škody nenadělají. U výjezdu na ulici se ale připravte na dvě policejní auta, která přijedou ze stran. Proklouzněte mezi nimi a pokračujte směrem k dálnici. Až se přiblížíte k centru, tak si začněte dávat pozor na radar. Na něm se vám zobrazí všechny hlídkující policejní vozy, kterým se musíte za každou cenu vyhnout (k vašemu úkrytu nemůžete přijet s policisty v zádech). Vaše auto není žádný závodní speciál, takže byste policistům s největší pravděpodobností neujeli. Proklouzněte až na parkoviště, které je vyznačené na mapě. Až vaši kumpáni vystoupí, tak se na mapě označí rampa, po které budete muset s autem skočit do vody. Pokud není vaše auto téměř zničené, tak už se nemusíte na policisty vůbec ohlížet. Dojeďte k označené rampě, pomocí které musíte přes zeď přeskočit rovnou do moře.

Dodge Island

Začátek mise je poklidný. Vaším prvním úkolem je dojet ke skladišti, které díky mapě snadno najdete. Projeďte bránou na začátku ostrova Dodge a u skladiště vystupte. Dojděte k označeným dveřím a po krátké animaci sklapne past, kterou na vás Gator nastražil. Všude kolem vás jsou najednou protivníci, se kterými ani nemá cenu bojovat. Rovnou naskočte do zaparkovaného auta a oknem vyskočte ven. Rychle projeďte pod spouštějícím se kontejnerem a u dalšího malého skladiště vylezte ven. Prostřílejte se do skladiště, ve kterém najdete 2 lékárničky. Další postup je pevně daný. Na druhé straně skladiště vyskočte mezi další kontejnery a prostřílejte se až na nábřeží s velkými jeřáby.

Když se dostanete mezi poslední kontejnery, uvidíte přijíždět osobní auto a dodávku. Postřílejte protivníky, kteří z nich vystoupí. Při tom se ale pokuste nerozstřílet auta, kterými přijeli. Pro další postup je totiž ideální, když do jednoho z těchto aut nastoupíte. Autem pokračujte po nábřeží směrem na konec ostro-



va a cestou se vyhněte dalším přijíždějícím protivníkům (při opakování této části si určitě zapamatujete, odkud na vás vyjedou). Na konci ostrova prokličkujte mezi dalšími auty a pokračuje dál po nábřeží. Projeďte několika řadami červených kontejnerů a na konci cesty vám úzký průjezd zatarasí nákladní auto. Zahněte doleva a kolem vstupní brány projeďte na druhé nábřeží. Prokličkujte mezi několika skladišti a po silnici dojeďte až k otevírajícímu se mostu. Před ním zastavte a prostřílejte se ke schodišti nalevo od silnice. Po něm seběhněte k motorovému člunu, kterým se snadno dostanete na ostrov s vaším úkrytem. Mise končí ve chvíli, kdy se dostanete do úkrytu bez jakýchkoliv pronásledovatelů.

Tipy

- ✗ **Při řízení auta se pokuste omezit používání brzd. Pouhé puštění plynu totiž funguje podobně a umožní vám mnohem plynulejší průjezd zatáčkou. Auto nebude mít takovou tendenci jít do smyku a vy neztratíte moc rychlosti. Je to jednoduchý trik, který může při troše cviku znamenat velký rozdíl.**
- ✗ **Pokud vyloženě netrváte na manuálním míření, tak si v OPTIONS zapněte automatické zaměřování. Nemusíte se bát, že by pak byla hra moc jednoduchá. Manuální zaměřování je ale někdy až příliš obtížné a zbytečně byste se při přestřelkách vztekali.**
- ✗ **Při přestřelkách se pokud možno vyhněte střelbě přes překážky. Velmi snadno se vám totiž může zdát, že vidíte celého odkrytého protivníka, ale přesto vašim střelám stojí něco v cestě. Zvláště při střelbě z automatických zbraní vám v takové situaci doporučujeme dělat při střelbě úkroky, při kterých většinou kolem překážek projde alespoň pár střel.**
- ✗ **Také naše poslední rada se týká střelby. Musíme vás totiž upozornit na skutečnost, že je pro vás mnohem výhodnější bojovat na větší vzdálenost. Stačí zaměřovačem zakroužit kolem protivníka a najít pozici, ve které zaměřovač zčervená. Pak zmáčkněte spoušť a pár kulek si cestu k cíli vždycky najde.**

Retribution

Konečně pořádná honička. Začínáte na ostrově Dodge, kde jste si minule tak zařádili. Vaším úkolem je sledovat Gatora a auto, které ho doprovází. Vše si ulehčíte, když se hned na začátku zbavíte doprovodného auta. Díky Lomazovi by to ale neměl být žádný problém. Prostě ho kropte samopalem tak dlouho, dokud neodpadne (často se vám podaří hned první dávkou prostřelit jeho pneumatiky). V dalším průběhu honičky se nenechte mýlit ukazatelem poškození v horní části obrazovky. Gatorovo auto zničit nejde. Musíte ho tedy sledovat až k malému skladišti, kde vás napadne skupinka protivníků.

Před vámi je lehčí část mise. Postřílejte všechny protivníky před skladištěm a dejte si při tom pozor na Lomazovo zdraví. Až bude kolem klid, tak pokračujte do skladiště a prostřílejte se až na jeho druhou stranu. Jakmile se objeví ukazatel Gatorova zdraví, tak rychle vyběhněte na molo za skladištěm a zastřelte dva protivníky před motorovým člunem. Pak naskočte do člunu a pronásledujte Gatora až k jednomu z domků v zálivu. Po přiblížení k molu pusťte řízení a až postřílíte všechny protivníky, vyskočte na molo, u kterého Gator zakotvil. Před vámi je velmi nepříjemný závěr mise. V domku narazíte na několik protivníků, jejichž polohu si musíte zapamatovat (napoprvé to opravdu nezvládnete). Až se prostřílíte k východu, rovnou od dveří zastřelte oba protivníky na terase. Gator je pod vámi, tak si na něj dejte pozor. Vyběhněte z domku a pokračujte směrem doleva. Odtud můžete svého protivníka na molu pod vámi snadno rozstřílet.

NICE

Welcome to Nice

Po příjezdu do Nice se můžete nejprve seznámit se svým novým domem. Pak seběhněte do přízemí a před domem naskočte do zaparkovaného auta. Na mapě vidíte polohu Cality, se kterou se máte setkat na starém městě. Ze začátku to vypadá na další z řady klidných projížděk, ale to se brzy změní. Najeďte si proto na jednu z hlavních ulic, které vedou skoro přímo k místu setkání. Po chvilce se vám Calita ozve telefonem a v horní části obrazovky se objeví ukazatel jejího zdraví. Má problémy a vy se k ní musíte dostat co nejdříve. Jakmile se přiblížíte k její pozici, tak vyskočte z auta a připravte si svou zbraň.

Když vyběhnete na malé náměstí plné protivníků, tak vám bude určitě hned jasné, co máte dělat. Postřílejte všechny útočníky a seberte lékárničku, vedle které na vás Calita čekala. Vaším dalším úkolem bude doprovodit Calitu k dodávce, která na vás čeká na velkém náměstí kus cesty od místa setkání. Samozřejmě narazíte na několik skupinek protivníků, takže se nudit nebudete. Myslete hlavně na Calitu, která bude mít se zdravím větší problémy než vy. Až se prostřílíte k dodávce, tak vás čeká poslední část mise. V té budete muset bránit dodávku před útoky nepřátelských aut. Jako zbraň vám doporučujeme spíše nějaký automat, protože brokovnice není na dálku moc účinná (granátomet je naopak účinný jen na opravdu velkou vzdálenost). Na autech se zaměřte na motor, který musíte doslova rozstřílet. Řidiče zasáhnete spíše šťastnou náhodou a prostřelená pneumatika nemusí protivníka vyřadit.

Smash and Run

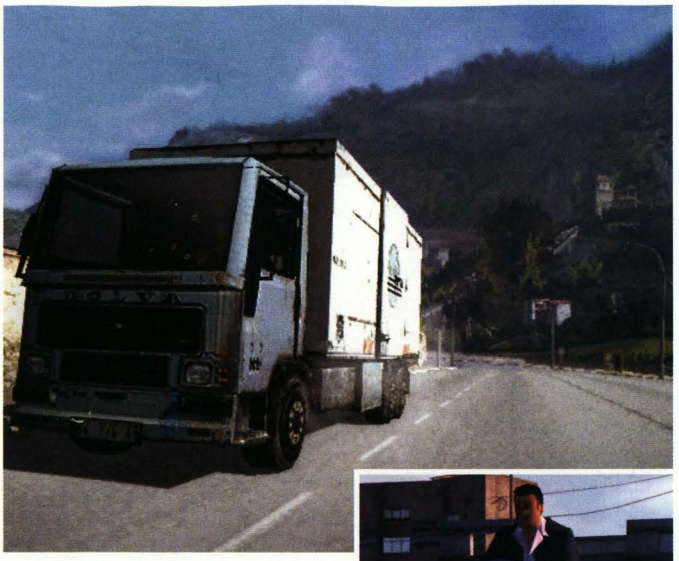
Před vámi je pořádně těžká mise. Vaším úkolem totiž bude ukrást tři

kabriolety, které musíte za jízdy naložit do otevřeného kamiónu. A co je na tom nejhorší, budete to muset stihnout ve vyloženě šibeničním termínu. Všechna tři auta totiž musíte naložit do kamiónu ještě před tím, než dorazí na místo určení (jeho vzdálenost od daného místa můžete sledovat v horní části obrazovky). Při prvním pokusu vám doporučujeme sledovat kamión, který vám ukáže nejkratší cestu k prvnímu kabrioletu. Rychlejší cestou se k němu prostě nedostanete. Při ostrém pokusu na to ale musíte pořádně šlápnout, protože u kabrioletu zaparkovaného v podzemní garáži musíte být dříve než kamión. Z šestiproudé dálnice sjeďte do garáže a naskočte do kabrioletu. Kamiónu nemusíte jezdit naproti (moc času tím neušetříte), tak si v kabrioletu počkejte, až pojede kolem výjezdu z garáže.

Dálnice je naštěstí poměrně rovná, tak se dá do kamiónu krásně najet. Nebojte se razantnějšího nájezdu, protože auto v návěsu automaticky zaparkuje. Hlavní je trefit se přesně doprostřed, protože křivý nájezd vás může stát spoustu času. Jakmile je auto na místě, tak z něj vystupte. Objevíte se na dálnici za kamiónem. Rozhlédněte se kolem a bezostyšně ukradněte nejrychlejší dopravní prostředek ve vašem okolí. Pokud jde všechno dobře, tak cestou ke druhému kabrioletu kamión opět předjedete. Dálnice končí u velké křižovatky, na které kamion zatáčí doleva. Přímo za křižovatkou je malý park, do kterého můžete vjet úzkým vstupem rovnou z dálnice. Dojeďte ke garáži s červenou šipkou a otevřete její prostřední vrata (zmáčkněte L1). Naskočte do druhého kabrioletu, dojeďte kamión a zaparkujte auto v návěsu. Po opuštění auta byste měli být kousek od třetího kabrioletu. Ukradeným autem dojeďte k obchodu, který je označen na mapě. Projeďte výlohou a rychle naskočte do posledního kabrioletu. Nyní je jen na vašem řidičském umění, jestli dokážete včas dojet kamión, do kterého musíte uložit svou poslední kořist.

18 - Wheeler

Vaším prvním úkolem je dojet v klidu ke skladišti, které máte označené na mapě. Až se k němu budete blížit, tak se připravte na hledání cesty, která není v noci moc dobře vidět. Kousek od skladiště je křižovatka, ze které musíte sjet dolů na nábřeží. Před vstupní branou vystupte z auta a pistolí s tlumičem zastřelte hlídače u vjezdu. Je na vás, jakým způsobem do skladiště proniknete. Pokud si věříte, tak prorazte autem bránu a uvnitř postřílejte všechny protivníky, kteří na vás po spuštění alarmu vyběhnou. Pokud chcete odvést čistou práci, tak skočte do vody nalevo od brány. Ve skále po vaší pravé straně uvidíte tunel, kterým můžete doplavat až k žebříku, který vede doprostřed skladiště. Pak už je to na vás. Buď použijete pistoli s tlumičem a postřílíte všechny strážné, nebo se připravte na velký masakr. Jednoduše vytáhněte samopal a všechny postřílejte.



Až budou všichni strážní mrtví, tak doběhněte k označenému jeřábu. Vylezte po žebříku nahoru a v řídící kabině použijte ovládací páky. Nyní musíte jeřábem přesunout modrý kontejner na návěs, který stojí u levé stěny. Nejprve si odložte kontejner nad tím modrým někam doleva a pak teprve můžete přenést modrý kontejner na návěs. Po jeho umístění opět slezte dolů a doběhněte do nedaleké garáže, ve které je zaparkován tahač. Dojeďte s ním k návěsu a nacouvejte na něj tak, že se může automaticky napojit. Nyní musíte vyjet z prostoru skladiště na silnici. Až se na ní dostanete, tak vás po krátké animaci začnou honit policisté.

Na mapě vidíte označené místo v docích, kam musíte s kamiónem dojet. Doporučujeme vám použít silnici vedoucí podél pobřeží, kterou je to asi nejsnadnější. Při tom vás ale musíme upozornit na skutečnost, že kamión se podstatně lépe řídí z pohledu před nárazníkem (pohled seshora je dost matoucí). Cestou narazíte na několik policejních zátarasů, které musíte prorazit v co nejvyšší rychlosti. Díky tomu vám střelba nestačí příliš poškodit kamión. Až dojedete k označenému místu, tak se protáhněte po úzké rampě na nábřeží a zaparkujte pod červenou šipkou.

Highjack

Tato mise je poměrně rychlá a snadná. Vaším prvním úkolem je sledovat nákladní auto, které míří do úkrytu vašich protivníků. Když ale dojedete k nejbližší křižovatce, tak vám odbočku doprava zatarasí jiný náklaďák. Řešení je snadné. Ještě před křižovatkou objeďte zprava malý dům, který stojí na začátku mise přímo před vámi. Silnice je sice ohrazena malou zídkou, ale po pár metrech dojedete k rampě, po které můžete na silnici s náklaďákem přeskočit. Nyní se držte náklaďáku a sledujte ho až k místu, kde zajede do dvora velkého domu. Ještě na ulici si vystupte a vytáhněte svou zbraň. Na dvoře vás totiž čeká skupinka protivníků, kteří by vás i s autem rozstříleli během několika vteřin. Až všechny postřílíte, tak naskočte do kabrioletu, který je na dvorku zaparkován. Vaším posledním úkolem je dovézt tento vůz Calistě. Cestou se vás sice pokusí někdo sledovat, ale v klikatých uličkách s mnoha zkratkami se mu určitě snadno ztratíte. Pak už stačí jen zaparkovat na označeném místě.

Arms Deal

Tentokrát začínáte na letišti a vaším prvním úkolem je dojet v časovém limitu na místo domluvené schůzky. Naštěstí je to kousek od letiště, takže stačí objet hangár napravo od vás a vyjet na ulici, která vede ko-

lem letiště. Až dojedete k označenému obchodu, tak vystupte a vejděte dovnitř. Připravte si zbraň (doporučujeme vám nějaký automat) a projděte až do garáže v zadní části obchodu. Tam už na vás čeká velmi početná skupinka nepřátel. Pokud se vám je nepodaří postřílet napoprvé, tak si zapamatujte jejich pozice.

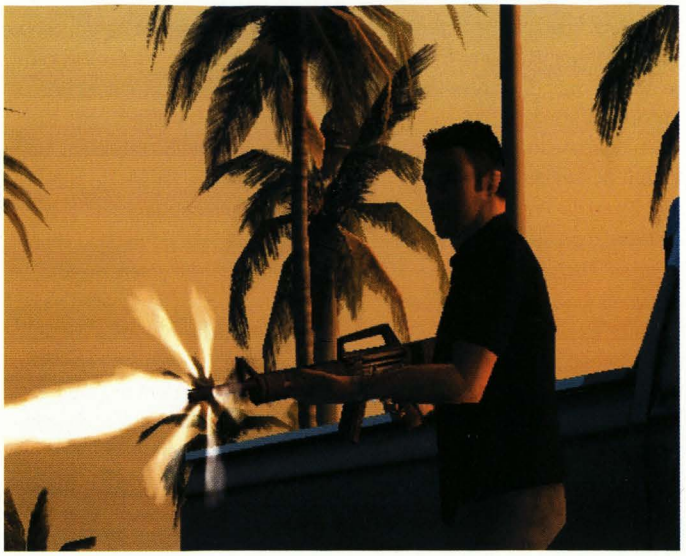
Až je všechny zlikvidujete, tak nastupte do označeného náklaďáčku. Ten má na korbě bednu s výbušninami, která je dost háklivá na sebemenší nárazy (sledujte ukazatel jejího poškození). Vaším úkolem je dojet s tímto citlivým nákladem v časovém limitu na označené parkoviště. Až vyjedete na ulici, tak vám doporučujeme zatočit doleva a použít ulici vedoucí podél pobřeží. Ve městě se totiž pohybuje několik aut s protivníky, kterým byste se měli radši vyhnout. Pokud si zvolíte co nejpřímější trasu, tak byste s časovým limitem neměli mít žádné problémy.

Booby Trap

Před vámi je velmi originální mise. Ve vašem autě je totiž umístěna bomba, která se aktivuje ve chvíli, kdy rychlost vašeho auta klesne pod 80 km/h. Vaším prvním úkolem je dojet s takto upraveným autem až na pláž, která je označena na vaší mapě. Naštěstí velmi rychle zjistíte, že nižší rychlostí můžete jet poměrně dost dlouho. Pak musíte ale pořádně šlápnout na plyn, aby se ukazatel stavu bomby opět vynuloval. To bude těžké jen na samotném začátku mise, kdy musíte kličkovat úzkými uličkami plnými aut. Pokud si ale budete všechny zatáčky poctivě najíždět, tak by to neměl být nepřekonatelný problém. Na všech křižovatkách pokračujte rovně a po chvilce se dostanete na čtyřproudou dálnici, která vede podél pobřeží. Na ní jste v bezpečí, protože provoz by neměl být nezvládnutelný a zatáčky jsou poměrně mírné.

Až se přiblížíte k označenému bodu, tak se připravte na fakt, že musíte projet protisměrem a seskočit na pláž. Díky mírnému provozu a širokým rozestupům mezi palmami by to opět neměl být problém. Na pláži pořádně šlápněte na plyn a dojeďte malý náklaďák. Přibližte se k němu zleva a až budete dost blízko, zmáčkněte R1. Lomaz si vyleze na dvířka auta a je připraven ke skoku. Najeďte ke korbě náklaďáčku, srovnejte s ním rychlost a pokud jste přímo vedle něj, tak zmáčkněte podruhé R1. Pokud jste byli opravdu dost blízko, tak Lomaz bez problémů přeskočí na korbu a vy máte nejtěžší část mise za sebou.

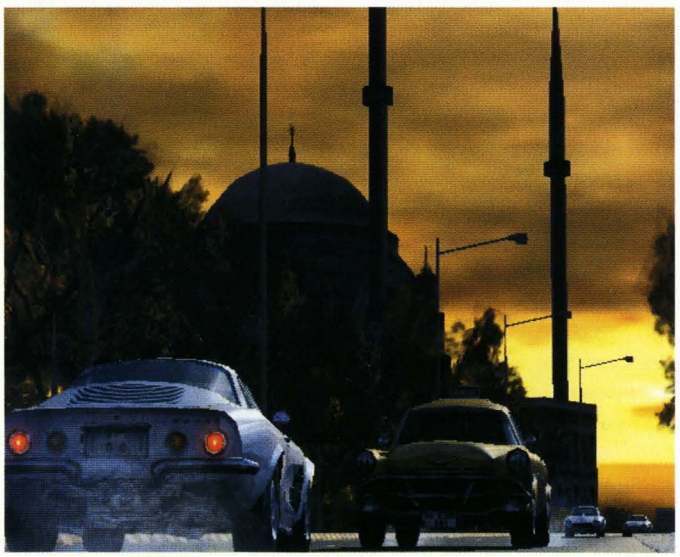
Nyní musíte po jednom z mnoha nájezdů vyskočit na ulici vedoucí podél pláže. Je to sice dost obtížný manévr (hlavně si dejte pozor na kandelábry), ale můžete ho opakovat klidně donekonečna. Až budete opět na ulici, tak si vyhlédněte jeden z hlavních tahů, který vás může dovést až k bodu, který máte nyní nově označen na mapě. Je to skladiště, které patří Fabienne. Až se k němu po ulici přiblížíte, tak rozhodně moc nezpomalujte. Bombu byste měli udržovat pokud možno v neaktivním stavu. Nájezd mezi skladiště je naštěstí dost široký, takže by to neměl být problém. Až budete mezi skladišti, tak své auto namiřte přímo na zaparkovaný kamión. Stále udržujte dostatečnou rychlost a až se na obrazovce objeví upozornění, vyskočte za jízdy z auta. Pokud jste udělali vše podle našich pokynů, auto dojede až pod kamión a teprve tam exploduje.



Calita in Trouble

Calita se už podruhé během vaší krátké návštěvy v Nice dostala do velkých problémů. Naskočte do auta a rychle vyjeďte z letiště na dálnici vedoucí podél pobřeží. Když se podíváte na mapu, tak na ní uvidíte hned dva zelené body. Ten vzdálenější označuje místo, na kterém padla Calita do pasti. Druhý zelený bod označuje náklaďák, ve kterém jede na stejné místo skupinka protivníků, kteří mají za úkolu Calitu dodělat. Vaším primárním úkolem je samozřejmě zachránit Calitu. Vše si ale velmi usnadníte tím, že cestou zničíte náklaďák s posilami. Navíc jede vaším směrem, tak si ani moc nezajedete. Dojeďte tedy náklaďák a rozstřílejte mu pneumatiky. Až bude hůře ovladatelný, tak se ho pokuste v nějaké zatáčce vytlačit a rozstřílet mu motor.

Až dojedete k místu přepadení, tak vystupte a označeným průchodem vyběhněte na terasu, ze které máte krásný přehled o situaci kolem Cality. Vaším úkolem je postřílet všechny protivníky, kteří jsou soustředěni v pravé části malého dvor-



ku. Pokud se vám to povede, bude následovat krátká animace s utíkající Fabienne. Rychle proběhněte průchodem zpět na ulici a naskočte do zaparkovaného auta. Před vámi je zatím nejtěžší honička hry. Budete totiž muset pronásledovat Fabienne, která řídí opravdu fantasticky. Proto je velmi důležitý už váš výjezd na ulici. Pokud totiž budete Fabienne pronásledovat s příliš velkým odstupem, tak vám můžete téměř garantovat, že to nedopadne dobře. Když jste ale blízko, tak stačí dávat si pozor na kandelábry, kterých je v Nice opravdu požehnaně. Během honičky se nesnažte Fabienne zastavit, protože je to téměř nemožné. Místo toho si počkejte, až dojede na nábřeží, kde své auto vždy zastaví v krátké slepé uličce. Rychle vylezte z auta a Fabienne zastřelte.

Rescue Dubois

Začátek mise je po delší době klidný. Dojeďte k restauraci, kterou máte označenou na mapě. Až se k ní přiblížíte, zastavte opodál a vystupte. Všude kolem restaurace jsou totiž protivníci, které bude jistější postřílet z bezpečné vzdálenosti. Až vyčistíte prostor před restaurací, vyběhněte ke vchodu a po explozi skla postřílejte také protivníky uvnitř. Postupujte směrem doleva a chodbou se prostřílejte do velké místnosti s několika posledními protivníky. Doběhněte k zadnímu východu, u kterého se spustí krátká animace.

Děj se přesouvá opět na ulici a vy musíte rychle naskočit do zaparkovaného kabrioletu. Vaším posledním úkolem bude dohnat a rozstřílet auto, ve kterém odvážejí agenta Dubois. Honička se tentokrát naštěstí odehrává ve dne, tak byste neměli mít takové problémy jako s Fabienne. Stačí držet se na dostřel a nepřestávat se střelbou. Munice je neomezená, tak se na její zásoby naštěstí nemusíte ohlížet. Jakmile se dostane ukazatel poškození pronásledovaného vozu na nulu, pomalu zastaví. Dojeďte až k autu a vystupte. Včas si připravte zbraň, protože z auta vystoupí dvojice protivníků. Jejich zastřelením mise končí.

Hunted

Další klidný začátek znamená pouze klid před bouří. Motorovým člunem prokličkujte mezi útesy a dojeďte až k označenému skladišti. Zde bude automaticky následovat animace, po které začne hotové peklo. Jste zavření v malém skladišti a vypadá to, že nemáte žádnou šanci na útěk. Otočte se a uvidíte ochoz, který je v jednom místě přerušen širokou mezerou. Naskočte do vysokozdvižného vozíku, udělejte s ním malé kolečko a naberte jednu z beden, které stojí na paletách u zdi. Nyní velmi opatrně dojeďte s vozíkem do mezery v ochozu a zvedněte bednu do horní polohy (zmáčkněte ◎). Bedna by měla být přiražená ke zdi, protože díky tomu bude mnohem stabilnější. Vyskočte z vozíku a rychle doběhněte k žebříku v rohu haly. Pokud jste dost rychlí, tak po vás ještě nezačali střílet. Vylezte na ochoz a přes bednu přeskočte na jeho druhou část. Na jejím konci najdete pistoli, kterou budete brzy potřebovat.

Nyní se můžete rozhodnout, jestli chcete ze skladiště utéct dveřmi nebo motorovým člunem. Je to jen na vás. My vám ale doporučujeme dveře. Běžte tedy k východu a postřílejte všechny protivníky, kteří už na vás venku čekají. Rychle naskočte do jednoho ze zaparkovaných aut a v něm si to namiřte směrem na východ. Pokud nemáte moc zdraví (což je pravděpodobné), tak dojeďte až k místu, kde se nedaleká říčka vlévá do moře. Na břehu řeky najdete velkou dřevěnou rampu, díky které s autem snadno přeskočíte na přistávací dráhu letiště. Dojeďte až ke svému úkrytu, který je na mapě označen červeným křížkem. Uvnitř najdete 4 lékárničky, které vám doplní zdraví na maximum.

Čeká vás poslední fáze mise. Na mapě vidíte, kam se musíte dostat. Rovnou vás musíme upozornit, že to nebude nic jednoduchého. Opusťte letiště a ukradněte si nějaké nepoškozené auto. V něm dojeďte až ke kopci, na kterém se nachází váš cíl. Asi vám nemusíme říkat, že byste se měli cestou vyhnout hlídkám, které křižují městem. Kopec je bohužel hustě zastavěn, takže se na něm není lehké zorientovat. Pokud narazíte na vjezd zatarasený betonovými bloky, tak se nelekejte. Dá se mezi nimi projet i osobním autem. Nyní se musíte prostřílet až na samotný vrchol kopce. Kolem vašeho cíle je rozmístěna početná skupinka nepřátel, ke které se musíte přiblížit s maximální opatrností. Co nejvíc se jich pokuste rozstřílet z dálky (pistole je na to ideální). Až budou všichni kolem zátarasu mrtví, tak naskočte do nějakého auta a zátaras prorazte. Pokud jsou všichni protivníci mrtví, doběhněte k agentovi, který na vás čeká u svého auta.

ISTANBUL

Surveillance

Návštěva Istanbulu začíná krátkým sledováním. Jericho projíždí svou limuzínou v klidu městem, takže vás nečeká žádná zběsilá honička. Jen si tentokrát musíte udržovat vhodnou vzdálenost. Sledujte ukazatel v horní části obrazovky a podle něj se řiďte. Až Jericho zastaví, tak si zacouvejte k protějšímu rohu budovy. Vystupte a zadním vchodem vejděte dovnitř. Připravte si pistoli s tlumičem, která se vám bude hodit. Vaše přítomnost totiž nesmí být předčasně odhalena. Strážného v přízemí si vůbec nevšímejte. V klidu pokračujte na schodiště vlevo. Protivníka ve druhém

patře ale bez milosti zastřelte. Zlikvidujte také protivníka ve třetím patře, kde musíte najít velkou místnost s dírou v podlaze. Zastřelte posledního protivníka a po lešení seskákejte do kanceláře.

V průběhu rozhovoru jste bohužel odhaleni. Zastřelte protivníka u dveří a vezměte si do ruky nějakou účinnější zbraň. Hodit se bude zřejmě nějaký automat. Vyběhněte na chodbu a hned pokračujte doprava. Po schodech se prostřílejte až ke dveřím vedoucím na střechu. Nyní vás čeká delší přestřelka. Střechy jsou totiž plné protivníků. Nezapomeňte je ale bedlivě prohledat, protože zde naštěstí najdete také pár lékárniček. Po chvilce se prostřílíte až k rozestavěnému domu, kterým se musíte prostřílet až na zem. Každé patro má sice schodiště umístěné někde jinde, ale jejich hledání by vám nemělo zabrat moc času. Až se dostanete na ulici, tak se připravte na příjezd skupinky zabijáků. Pokud použijete základy domu jako kryt, tak vám moc starostí nenadělají. Postupně vykukujte a všechny je v pohodě postříláte. Vezměte si jednu z jejich limuzín a v té se vydejte do svého hotelu. Cestou narazíte na nějaké hlídkující protivníky, ale ti by vám neměli nadělat moc starostí.

Tanner Escapes

První část úrovně absolvujete jako střelec umístěný na korbě nákladáku. Tentokrát vám jako zbraň doporučujeme granátomet, do kterého byste měli míst spoustu nábojů. Policisté jsou totiž příliš dotěrní a s jinou zbraní byste se daleko nedostali. Jak jste se zmínili už při minulé podobné akci, granátomet je účinný hlavně na větší vzdálenost. Proto se snažte policejní vozy zasáhnout ještě před tím, než se k vám přiblíží. A pokud se dostanou do těsného kontaktu, tak se snažte střílet rovnou pod sebe. Granátů máte nepočítaně, tak s nimi neváhejte plýtvat. Však ona se nějaká ta střela ujme.

Až se dostanete na nábřeží, máte vyhráno. Zničte několik posledních pronásledovatelů a po krátké animaci se ocitnete na motorovém člunu. Otočte ho směrem doleva a podél pobřeží se co nejvíce přibližte ke svému hotelu. Cestou sice narazíte na několik policejních člunů, ale ty se nestačí ani otočit. Dříve nebo později ale budete muset vystoupit na břeh. Zastavte u některého z řady schodišť a na ulici si stopněte nějakou oběť. V ukradeném autě se budete muset dostat do svého hotelu. Při tom ale musíte pečlivě sledovat radar, protože honičku s policisty si nemůžete dovolit. Jsou hrozně dotěrní a uniknout jim je na hranici vašich možností. Proto se jim radši vyhněte i za cenu toho, že byste se měli vzdálit od svého cíle. Pokud dojedete k hotelu bez doprovodu policistů, tak v klidu vejděte dovnitř a doběhněte k recepci.

Another Lead

Na začátku mise vás čeká další pronásledování. Rychle vyjeďte ze staveniště na ulici a sledujte označené auto. Tentokrát nepůjde o žádnou pomalou projížďku, tak na to pořádně šlápněte. Pokud se vám sledované auto neztratí, dojedete až k malé tržnici, do které řidič auta nezadržitelně zaběhne. Vystupte si a postřílejte všechny protivníky před vchodem. Uvnitř tržnice na vás čeká spousta dalších protivníků, tak se připravte na tuhou přestřelku. Naštěstí jsou v několika stáncích schované lékárničky, které vám přežití výrazně usnadní. Během přestřelky sledujte mapu, na které je vyznačena poloha hledaného řidiče. Stačí prostřílet se k jeho úkrytu a úkol je splněn.

Alleyway

A opět je zde další honička. Rychle naskočte do nejbližšího auta, které stojí přímo před vámi. Auto vpravo objeďte podél zdi a pak už se můžete pustit do zběsilé honičky. Bagman vám nic nedaruje, takže se budete muset opět vytáhnout. Pokud se mu nedostanete těsně za zadek, tak očekávejte velké problémy. Často totiž bude používat úzké uličky, ve kterých si nemůžete být jistí, který kus odpadků vás zarazí. Pokud ale jedete v závěsu, tak si můžete být docel jistí, kudy vede ta správná cesta. Pokuste se při tom ale držet co nejdál od zdí, protože můžete narazit na spoustu neviditelných rohů, které znamenají váš konec. Honička končí v ulici, ve které vám auto najednou přestane jet. Navíc vám cestu zatarasí nákladák a z domů vyběhne několik protivníků.

Vystupte a rychle začněte ustupovat. V domě vpravo vidíte označené dveře, do kterých musíte co nejrychleji vběhnout. Čím více zdraví budete mít na začátku další části mise, tím lépe pro vás. Zastřelte první dvojici protivníků a pak běžte ke dveřím, za kterými vidíte velkou pavlač. Zastřelte protivníka na pavlači vpravo a pak se stáhněte.
Z pavlače vyběhne protivník, kterého byste jinak měli v boku. Na levém konci pavlače najdete důležitou lékárničku. Pak pokračujte do dveří vpravo, ze kterých vyběhne jeden z protivníků. Na schodech napravo od dveří si dejte pozor na protivníka, který se vám vrhne v ústrety. Prostřílejte se několika místnostmi až na malý dvorek se zaparkovaným autem. Postřílejte poslední protivníky a naskočte do auta. Pěkně pomalu projeďte zavřenými vraty a máte prakticky vyhráno. Jeďte směrem k označenému parkovišti a cestou se za každou cenu vyhněte hlídkujícím protivníkům. Honička by pro vás s největší pravděpodobností nedopadla dobře.

The Chase

Pokud jste měli při některé z předchozích honiček výraznější problémy, tak vás čeká hotové peklo. Jedinou dobrou zprávou je, že trasa honičky je pevně daná, takže se ji můžete naučit nazpaměť. Bohužel je tak obtížná, že vám to stejně

moc nepomůže. Zkrátka to musíte celé opakovat tak dlouho, dokud se vám to nepovede. Když se dostanete na nábřeží, tak máte téměř vyhráno. Zde vás musíme upozornit na jeden důležitý detail. Až se nábřeží vlevo rozšíří a Calita zajede mezi stromky, tak ji nenásledujte. Pravděpodobnost průjezdu mezi stromky je velmi nízká. Radši pokračujte po silnici a stejně jako Calita si zkraťte cestu kolem vchodu, který od ulice odděluje nízká zídka.

Honička v autech končí na mostě. Pokud se k němu přiblížíte, tak můžete zvolat heuréka. Po krátké animaci s přeskokem mostu ale neváhejte. Hned vystupte z auta a rychle doběhněte ke schodišti na levé straně mostu. Seběhněte na molo se zakotveným motorovým člunem a rychle do něj nastupte. Překonejte řeku a na druhé straně uvidíte budovu označenou červenou šipkou. Zakotvěte u mola před budovou a vyskočte na souš. Stačí doběhnout k půjčovně motorek a bude následovat druhá část mise. Ta není o nic lehčí než ta první. Trasa je opět pevně daná, tak se ji naučte. Zajímavé to začne být od chvíle, kdy Calita projede úzkou bránou do rozlehlých zahrad. Zde je trasa krásně přímá a dá se snadno naučit. Musíte jí projet co nejrychleji, protože Calita na druhém konci zahrad zpomalí. Až projedete zadní branou, tak následuje klikatá cesta, na které musíte Calitu srazit z motorky. Stačí jet těsně vedle ní a ke sražení by mělo dojít automaticky.

Bomb Truck

Tentokrát vás čeká opravdu netradiční honička. Budete totiž muset pronásledovat náklaďák, ze kterého létá jedna bomba za druhou. Na vlastní kůži si tak můžete vyzkoušet, jak se cítili policisté v jedné z předchozích misí, ve které pronásledovali náklaďák s vámi na korbě. Bomby jsou velmi účinné a dosah jejich explozí je doslova omračující. Pokud budete mít vyloženě smůlu, tak vás může vyřadit jeden jediný dobrý zásah. Sice můžete občas zničit bomby střelbou ze samopalu, ale na to se moc spoléhat nedá. Při kličkování zase nemůžete střílet, takže to vypadá na nepříjemné dilema. Ve výsledku je to spíš o štěstí, protože při otrockém pronásledování náklaďáku o nic jiného nejde.

Pokud se ale nechcete spoléhat jen na štěstí, tak vám poradíme postup, který funguje téměř bezchybně. Hned po výjezdu na ulici dostaňte náklaďák do zaměřovače a po pár metrech začněte střílet. Tato střelba by měla poměrně spolehlivě zničit první bombu. Na nejbližší křižovatce se modlete, aby náklaďák zatočil doleva (většinou tam zatočí, takže to není nic nepravděpodobného). Díky tomu ho můžete na křižovatce krásně podjet po chodníku (pozor na auto, které přijíždí zleva v protisměru). Držte se spíše vedle něj a počkejte si na další křižovatku. Zde v drtivé většině případů zatočí doleva a vy se můžete s trochou šikovnosti dostat těsně za něj. Nyní se citlivou regulací plynu držte kousek od něj (hlavně do něj nenabourejte) a jeho bomby budou létat daleko za vás. Z této pozice do něj vyprázdněte několik zásobníků a máte vyhráno.

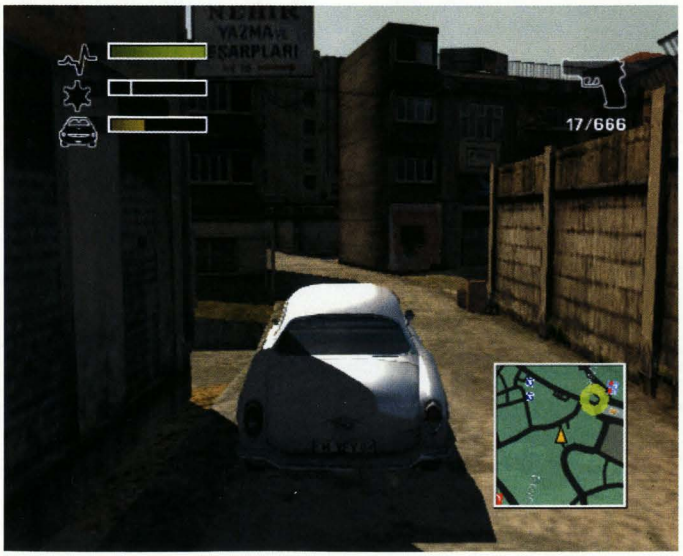
Chase the Train

Začátek poslední mise je bohužel překvapivě snadný. Vaším prvním úkolem je totiž honička z vlakem, která vám nedá moc zabrat. Kolejiště je široké a vy si po honičkách úzkými uličkami budete připadat jako ve snu. Dojeďte na konec nástupiště a po seskoku na koleje se pokuste co nejrychleji dojet ujíždějící vlak. V táhlé pravé zatáčce vás sice překvapí protijedoucí vlak, ale neměl by vás nějak moc rozhodit. Jakmile se přiblížíte k pronásledovanému vlaku, tak si najeďte k jeho levé straně. Jericho na vás sice bude chvíli střílet, ale žádné větší škody by vám způsobit neměl. Jakmile se dostanete za úroveň posledního vagónu, tak máte skoro vyhráno. Za žádnou cenu nepouštějte plyn a vlak předjeďte. Pokud jste byli dost rychlí (opravdu nesmíte ani na okamžik pustit plyn), tak se na koleje před vlakem dostanete těsně před úzkým můstkem, na který byste se vedle vlaku nevešli. Nyní pokračujte v klidu po kolejích, dokud nepřejedete označený most (hra ho označí až těsně před vámi).

Po honičce s vlakem vás čeká závěrečná přestřelka, která bude o něco těžší. Postřílejte první vlnu útočících nepřátel a doběhněte k řadě vraků, u kterých už na vás čekají Jones a Vauban. Ti vás sice budou podporovat svou palbou, ale po chvilce se vám stanou spíše přítěží. Ani jeden z nich totiž nesmí zemřít. Naštěstí postupují dost pomalu, tak se jim rychlejším pohybem snadno vzdálíte. Sice se tak vystavíte střelbě nepřátel, ale až si zapamatujete pozice protivníků, tak to nebude nic hrozného. Na velké křižovatce nejprve postřílejte protivníky vpravo a pak si u prvního vraku vlevo seberte lékárničku, která vám určitě přijde vhod. Před vámi je poslední úsek hry.

Za křižovatkou na vás nejprve zprava vyběhne početná skupinka útočníků. Až je postřílíte, využijte svůj automatický zaměřovač a střelbou z dálky zlikvidujte všechny ostatní protivníky v ulici. Musíte se dostat až k řadě policejních aut, která uzavírají ulici. U nich už je to jen na vás. Z uličky vpravo vyběhne poslední skupinka, kterou byste se měli pokusit postřílet ještě v běhu. Pak do boční uličky opatrně nakoukněte a zastřelte dva protivníky v popředí. Nyní stojíte sami proti Jerichovi. Tomu bude zdraví ubývat velmi pomalu, tak se připravte na dlouhý souboj. Opatrně doběhněte až ke kontejneru, za kterým stojí. Skrčte se a dobijte si zbraň. Pak vykoukněte a po vyprázdnění zásobníku do protivníka se opět skrčte. Díky kontejneru byste neměli schytat moc zásahů a po chvilce Jericha snadno rozstřílíte.

Jakub Holý



Hitman: Contracts

INFO

■ **VYDAVATEL:** Eidos ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** IO Interactive ■ **RECENZE:** PLAY 3 - 93 %

Pestré mise, inteligentní ovládání a výborná grafika dělají dohromady skvělou akční hru.

Chcete být nejlepším vrahem? Vždyť je to snadné. Stačí jen být tichým a nikým neodhaleným zabijákem. Vstupte s námi do světa vražd.

Mise Asylum Aftermath - pár pistolí CZ2000

Oberte mrtvolu o klíče od auta a vydejte se na chodbu. Odhoďte zbraně, které by mohly vzbudit podezření, a nechejte si jen škrtítko. V podzemním patře se není čeho bát, takže se podle mapy vydejte k bodu označenému vykřičníkem. Tam seberte injekční stříkačky. Najděte blázna na odlehlém místě, kde vás nikdo neuvidí, a napumpujte do něj jednu dávku z injekce. Seberte mu šaty a doběhněte k výtahu. Ještě jednou se přesvědčte, že nemáte u sebe zbraň, a vyjeďte do prvního patra.

Vydejte se do hlavní haly a seberte oblek mrtvému členu SWAT týmu. Jděte dál, projděte kolem čtveřice policajtů a jděte do dveří napravo. Za nimi bude jeden voják, který vás potencionálně může odhalit, ale když budete šikovní, nemáte se čeho bát a přes verandu doběhnete k autu. Alternativní cesta vede přes dveře nalevo do ordinace se skupinou bláznů. Vyběhněte po točitých schodech do prvního patra. Tam narazíte na dalšího člena SWAT. Skleněnými dveřmi se dostanete na balkon, ze kterého slezte po žebříku k autu.

Mise The Meat King's Party - pár automatů Micro Uzi

Nejdříve se budete muset v přestrojení dostat do objektu. Oberte mrtvého řezníka o hadry a zbavte se pistolí a ostatních zbraní. Vyběhněte z vozu a nezapomeňte ho zavřít tlačítkem na boku. Vydejte se k hlídanému vchodu, kde vás prošacuje stráž. Až skončí, můžete jít dál.

Po vstupu do objektu narazíte na maskovaný párek, který sledujte až do chodby, z níž povedou dveře do označené šatny. Pokud jste se zbytečně nezdržovali, bude prázdná a na lavici vás bude čekat oblek pro portýra opia. Abyste nebyli prozrazeni, musíte se schovat a předejít setkání se skutečným portýrem. K tomu je ideální schovka na záchodě. Až si to Červený Karkulka začne rozdávat s prostitutkou, bude to ideální příležitost k tomu, abyste zaběhli do opiového doupěte, sebrali z baru drogu a zašli si popovídat s vaší budoucí obětí. Dopřejte mu poslední frk z trubky a upižlejte ho řeznickým hákem. Nezapomeňte ho zase schovat a vydejte se zpět do šaten. Portýr už se vyřádil, takže si dejte pozor, abyste na něj nenarazili (do doupěte půjde skrze kuchyni).

Oblečte se zpět do řeznického a zamiřte do kuchyně. Tady chvilku počkejte na šéfkuchaře a on vám připraví maso pro bosse. Seberte položený nůž nebo sekáček a zamaskujte ho do masa. Pokud u sebe máte jiné zbraně (hák, pistole...), zbavte se jich. Doběhněte ke schodišti vedle opiového doupěte a vyjděte po něm nahoru. Ve chvíli, kdy vás osloví chlápek s detektorem kovů, máte chvíli na to, abyste odhodili maso se schovanou zbraní. Až bude vzduch čistý, seberte maso a zamiřte do nedalekých dveří. Maso tu zatím nechejte ležet a proběhněte tlouštíkovým pokojem. Projděte celé patro a dveřmi v severovýchodním rohu vyjděte na střechu. Přeběhněte po střeše do další části skladiště. Zde podle mapy najděte mrtvolu unesené dívky. Dejte si pozor na řezníka, aby vás nenačapal a neodhalil. Po splnění třetího úkolu se stejnou cestou vraťte k tlouštíkovi. Vezměte maso a až pošle děvčata pryč, zatáhněte žaluzie. Rychle ho kuchněte schovanou zbraní, než se holky vrátí, a zamiřte ke střeše, pod kterou stojí dva nákladňáky. Příchodem k jednomu z nich skončíte misi.

The Bjarkhov Bomb - pár stříbrných pistolí s tlumičem

Ze všeho nejdřív si budete muset opatřit oblek civilisty. Jsou dva způsoby. Buď počkáte, až zachumlaný chlápek odnese z letadla bedýnku, a pak mu ostatní odstěhujete z dohledu vojáků, a pak ho šikovně uspíte a svlíknete, nebo vyběhnete předkem letadla a zamíříte do kontrolní věže. Tady výtahovou šachtou slezete dolů, proplížíte se kolem vojáka u terminálu a pak oberete o šaty chlápka opravujícího potrubí. Pokud si vyberete první variantu, nezapomeňte si s sebou vzít i krabici se zásobami, abyste zmátli stráže u jídelny. Pakliže půjdete podzemím, vylezete po žebříku ve stodole a z ní zadním vchodem můžete bezpečně dojít do jídelny.

Promluvte si s kuchtíkem v jídelně a na ponorce se vám označí pokladiště bomb. Až se šéfkuchař nebude dívat, seberte projímadlo z linky a počkejte, až půjde zkontrolovat guláš. Nesmíte se unáhlit, jinak spustí poplach. Projímadlo nalijte do polívky stojící v kuchyni a jděte se schovat na záchod v pravém horním rohu. Na mapě sledujte, jestli už váš

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Ovládání postavy
Pravý analog » Ovládání kamery
Levá/pravá šipka » Vyklánění se
Šipka nahoru/dolů » Zoom
Křížek » Akce, vybrání položky
Kolečko » Odhození drženého předmětu
Čtvereček » Vytažení/schování zbraně
Trojúhelník » Inventář
L1 » Mapa
L2 » Plížení
L3 » Přesnější míření (musí se držet)
R1 » Střelba
R2 » Nabití zbraně
R3 » Přepínání pohledu

cíl jde, a pro jistotu si uložte hru. Budete mít jen chvíli na to, abyste ho uškrtili, ale zároveň vás při tom neviděla hlídka u dveří. V případě, že jste nestihli Fuchse odpravit, musíte počkat, než pošle pozdrav Krtečkovi, a pak máte ještě jednu šanci. V případě nezdaru vás čeká načítání uložené pozice. Až vám bude u nohou ležet mrtvola, seberte jí oblečení a vyjděte ze dveří, kde vás už bude čekat jeden z vojáků. Pomalu se vydejte za ním. Nechoďte moc daleko za ním, ale hlavně nechoďte před ním, spustil by poplach. Pomalu se došouráte až k drezíně, kterou odjeďte do další části lokace.

Vydejte se na jih do lodě a po rozhovoru s chlápkem u vchodu vstupte dovnitř. Druhými dveřmi napravo se dostanete na schodiště na vyšší palubu. Pokud máte u sebe zbraně, hlídka vám je sebere, ale poplach neudělá. Utíkejte po palubě a zapadněte do prvních dveří, na které narazíte. Po přivítání se s Bjarkhovem se velitel na chvíli otočí ke stolku s vodkou, ale zatím zbraň nevytahujte. Chvíli počkejte a on se znovu otočí ke stolku. Nyní ho můžete buď uškrtit, nebo si ze stolu vzít bouchačku a dát mu jednu štípanou pusu do týla. Seberte ze stolu klíč a druhými dveřmi vyjděte z kajuty na schodiště. Až se dostanete ven z lodi, vydejte se k domku položeném nejvíc na severozápadě. V něm najdete v prvním boxu po pravé ruce antiradiační oblek.

Jako Atomic Bomberman (ještě to chtělo anténku...) zamiřte ke zničené ponorce na jih od vás. Seběhněte do trupu ponorky a běžte doprava. Z beden seberte tři výbušniny, které pak umístěte na místa, které vám označil kuchtík. Až budete s pokládáním na „áčku" hotovi, můžete si zaběhnout zpět pro Fuchsovu bundu. Pokud se odsud pokusíte dostat v radiačním obleku, půjdou po vás. Utíkejte zpět k drezíně a připravte si detonátor. Následující část je dost podstatná pro hodnocení Silent Assasin. Přepněte se na mapu a koukejte, kde se zrovna nachází voják pochodující okolo severní části ponorky. Až bude co nejblíže u dvojice stojící na dřevěném můstku, odpalte nálož. Pokud budete mít štěstí, bude po něm a on nebude mít šanci spustit poplach. Spusťte drezínu a odcestujte k letadlu, kde jste začínali. Time to say goodbye...

Beldingford Manor - pár Magnumů 500

Nejdříve se budete muset proplížit do bludiště. To, jak se tam dostanete, necháme na vás, způsobů je několik. Až budete v bludišti, začněte hledat tajný východ vedoucí do sklepa. Zde si počíhejte na hlídače a dejte mu preventivní očkování - rovnou ho oberte o šaty a nezapomeňte ho schovat. Dveřmi, kterými hlídač přišel, se dostanete ven na dvůr. Propližte se na západ okolo psů (nesmíte jít ani utíkat, upozorní hlídku) a vejděte do dveří po vaší levé ruce. V další lokaci vylezte po žebříku do pokoje a seberte tam lahvičku s jedem.

Vydejte se do koupelny označené na mapě. Ženskou zabíjet nemusíte, pouze otevřete tajné dveře ukryté v zrcadle a pomalu vyjděte po schodech do druhého patra. Počkejte, až Winston odejde z pokoje, opatrně dojděte k jeho hrnku s mlékem a nalijte do něj jed. Pak se vraťte do úkrytu a až se vrátí, napije se a zaklepe bačkorami, vyjděte z úkrytu a jděte do sousední knihovny. V ní je tajná chodba, která povede k žebříku do třetího patra. Pokud jste se táhli až sem s kanystrem, hoďte ho do komína, ale rozlučte se s hodnocením Silent Assasin.

Vyjděte z půdní místnosti a po točitých schodech sejděte o jedno patro níže. Plížením projděte chodbu a vstupte do místnosti, kde bude spát jeden ze strážců. Seberte mu hadry a brokovnici (bez ní byste vzbuzovali pozornost) a jděte zpět na schodiště. Sejděte dolů a počkejte, až bude hala prázdná. Pak přes sousední jídelnu jděte do chodby sousedící se schodištěm do sklepa. Zajděte do sklepa a zde nepozorovaně vylepšete whisky. Pak vyjděte po schodišti zase nahoru a hlavním vchodem vykráčejte před dům.

Jestli máte stále červený oblek a brokovnici, mělo by vše klapnout a stráže by vás neměly odhalit. Zamiřte ke stájím na západě. Oběhněte je zezadu a pohrajte si ve skříncе u vrat s kabely od televize. Rychle se schovejte uvnitř stájí a počkejte, až se trojice hlídačů půjde podívat, co se děje. Pak máte chvíli na to, abyste doběhli do jejich místnosti, vzali klíče od stáje a schovali se v místnosti naproti přes chodbu. Až se vrátí zpět k televizi, počkejte, až podkoní odejde do své místnosti v patře, seberte jed na plevel a doběhněte otrávit vodu do nádrže, okolo které jste předtím prošli. Poté, co se vám podaří ožrat koně, můžete zaběhnout do stáje a propustit zajatce. Druhá varianta je, že uspíte podkoního, který má klíče u sebe a na stráže se vykašlete. Pak se vraťte zpět na místo, kde jste začínali.

Rendezvous In Rotterdam - dvouhlavňová brokovnice

Pro začátek si dáme trochu sprintu. Vyběhněte na ulici a začněte sprintovat na sever. Proběhněte úzkou uličkou a na jejím konci si bude vypalovat zobák novinář. Napumpujte do něj sajrat v injekci a seberte mu šaty s penězi. Pak se podél ohrady plotu vydejte k bráně do skladiště. Než k ní dojdete, nezapomeňte odhodit všechny zbraně, které by vás mohly prozradit. U brány vás prošacují a pustí dál.

Za budkou se dejte vlevo a vyjděte po schodišti na verandu. Projděte kancelářemi a místností s tanečnicemi a dopochodujte až do baru. Promluvte si s barmanem a až vás obdaří kartičkou, následujte ho za bossem. Šéfík se s vámi mile přivítá, ale to ještě netuší, že ho za chvíli odpravíte a čajznete mu fotky. Po stejném schodišti, jakým jste při-

šli, se dostaňte do sklepa a nepozorovaně si dojděte pro nový ohoz do severovýchodní místnosti. Teď, když už vás nemůžou najít jako novináře, máte volnější ruce. Až bude vězeň sám, jděte k němu do cely a udělejte nožíkem pižli pižli, nebo mu dopřejte rentgenové vyšetření zdarma. Nyní už stačí jen s grácií odejít - obejděte strážní budku zezadu a otevřete si dveře na ulici.

Deadly Cargo - M4 s tlumičem

Pokud neumíte být rychlý, tak se v téhle misi pěkně zapotíte. Na nic nečekejte a vyrazte sprintem ulicí na jih, dokud nedorazíte k místu ovládanému policií. Pohrajte si s rozvodnou skříňkou na stěně domu, schovejte se za sudem a počkejte, až dorazí policajt, kterého pak uspěte injekcí. Oberte ho o šaty a vydejte se do objektu. Utíkejte na západ do budky označené na mapě. Zde se převlékněte za dělníka a vezměte si montértašku. Vyházejte všechny zbraně, co u sebe máte, a jako dělník se vydejte do přístavu na jihu.

Až dorazíte k bráně, budete muset projít kontrolou. Poté, co se dostanete do objektu, jděte do prostředního skladiště, vyběhněte po železné rampě a pokuste se najít oblek člena mafie. Až budete vypadat jako mafián, dostanete se na loď. Teď počkejte, až boss v červených hadrech sejde na palubu, vyběhněte dvě patra a najděte kajutu s laptopem. Schovejte se za skříň a počíhejte si na šéfa. Až přijde a bude si číst něco na monitoru, máte dostatek času na jeho udušení.

Cesta zpět bude o něco složitější. Vzhledem k tomu, že už asi hledají podezřelého policistu, budete muset odejít převlečen za dělníka. Nechoďte ale bránou, nýbrž severním skladištěm u dvojice aut v severním traktu, mezi kterými prochází policista. Tak se bezpečně dostanete až ke klubu, skrz který proběhněte a konečně vypadněte z přístavu.

Traditions Of The Trade - pár pistolí SG220 s tlumičem

Ještě než se vydáte k hotelu, seberte ze země ID kartu a zahoďte všechny zbraně, které by mohly aktivovat detektory kovů. Ten první budete muset projít rovnou u vstupu. Až dorazíte do hotelu, zamiřte do první chodby napravo, projděte dveřmi a počkejte u dveří s cedulí o zákazu vstupu, než odejde hlídkující člen ostrahy. Pak dveře odemkněte a vydejte se do zavřeného křídla. Doběhněte k pokoji 108, ve kterém se bude před zrcadlem natřásat svlečený tlouštík. Potichu odemkněte dveře pokoje a až se mužík skočí osprchovat, vlezte dovnitř a štípněte mu uniformu (zbraň zatím neberte). Potom se vydejte zpět do hlavní haly a zamiřte do protější chodby na druhé straně schodů. Zase si musíte dát pozor na ostrahu pendlující kolem a nepozorováni odemknout dveře do převlékárny. Projděte okolo bazénu a schovejte se u sauny. Zatím si skočte udělat kafe, protože než se sem váš cíl dobelhá, bude to chvilku trvat, nicméně to bude stát za to. Až vleze do sauny, poštelujte ventil a radujte se ze sadistické smrti...

Oberte mrtvolu o klíč a vydejte se zpět do haly. Výtahem vyjeďte do třetího patra a v kontrolní místnosti ostrahy vypněte bezpečnostní rámy. Pak sjeďte do druhého patra a vydejte se do východního křídla. V místnosti se spícím chlápkem opatrně odemkněte zámek a dojděte na balkon. Počkejte, až chlápek z ostrahy zaleze do pokoje, a přeskákejte na jeho balkon. Schovejte se za dveřmi, nebo jděte do místnosti a uspěte ho. Oberte ho o šaty. Seberte si ze stolu všechny věci, včetně pistole a zajděte do koupelny zastřelit teroristu. Vezměte si kufr na bombu a stejnou cestou, jakou jste přišli, zase odejděte k výtahu.

Znovu se vraťte do třetího patra, projděte okolo stráže hlídající rám u schodiště a vyjděte dveřmi označenými zeleným světlem na střechu. Po ní doběhnete k oknům kanceláře hlídané bodyguardem. Okolo něj se protáhnete na chodbu snadno. Horší to bude do ordinace a místnosti s bombou. Počkejte, až stráž bude koukat z okna, vejděte do místnosti a až přejde do východního rohu, potichu odemkněte místnost s rentgenem. Vložte bombu do kufru a stylově opusťte hotel i s hračkou.

Slaying a Dragon - MP5 s tlumičem

Poměrně jednoduchá mise. Nejdříve zahoďte všechny zbraně včetně kufříku se sniperkou a vydejte se do východní části čtvrti. Po cestě vlezte do označeného kanálu, ve kterém se bude povalovat jed na krysy. Najděte dům se zelenými lampiónky u vchodu a v něm vyběhněte do nejvyššího patra. V jednom ze zamčených bytů naleznete šaty pro zahradníka, se kterýma vás pustí do zahrady, kde se zrovna nachází váš objekt. Až se nebude nikdo dívat, nasypte do čaje na podnose jed a zvesela si odkráčejte k jednomu z východů. Pak už jen stačí počkat, až se nešťastník napije, a voila... máte hotovo.

The Wang Fou Incident - AK-74 s tlumičem

Utíkejte ke kanálu uprostřed města a schovejte se za popelnicemi. Poté, co přijede limuzína, dostane její řidič potřebu si odskočit a půjde označkovat nedaleký barák. Dejte mu dávku, zatáhněte mrtvolu do kanálu a seberte jí šaty. Pak jděte k levému boku domu, kam zašli členové Triady a po žebříku vylezte do patra. Dejte si pozor na hlídače a potichu odemkněte první dveře. Za nimi ze sejfu seberte bombu a detonátor

a zase slezte dolů na ulici. Jako řidiče vás bez problémů nechají nainstalovat bombu do auta a v klidu zase odejít. Utíkejte ke konci ulice, kde stojí dva chlápci, a připravte si detonátor. Pro jistotu si uložte hru, následující část bude krapet složitější. Až bude auto odjíždět, pokuste se ho odpálit tak, aby exploze zabila i dvojici Triád stojící na silnici. Sice je to těžké, ale ne nemožné.

Až se vám to povede, vraťte se zpět k sejfu, kde se převlékněte za Číňana a vezměte si do ruky položenou sniperku. Kupodivu tím nevzbudíte žádnou pozornost, spíš naopak. Nyní jděte do místnosti na severu, která je vlastně jen balkón. Zde zajděte za paravan napravo a počkejte, až stráž přejde okolo vás. Pak vytáhněte sniperku a pokuste se sejmout oba cíle jednou ranou - jde to. Nechoďte moc blízko k balkónu, nebo vás uvidí stáž pod vámi. Poté, co zabijete poslední Triády, můžete zdárně ukončit misi.

The Seafood Massacre - pár pistolí GK17

Tahle mise aspiruje na místo držitele titulu o nejkratší misi. Utíkejte po ulici nahoru a pak doprava. Zhruba v polovině narazíte na postranní uličku po levé ruce, ve které bude kanál. Schovejte se za kontejnerem a po chvíli přijde vyjednavač Červených draků. Až bude zalévat kanál, škubněte mu lankem a stáhněte dolů do kanálu. Oberte ho o hadry a o amulet a vylezte ven.

Utíkejte ulicí, kde jste začínali, na jih a doběhnete k domu s lešením z bambusu, po kterém vylezte. Smontujte si sniperku a opatrně vykoukněte zpoza rohu. Pokuste se získat co nejlepší výhled a zorný úhel, protože na Silent Assasina potřebujete sejmout oba cíle na jednu ránu. Pokud se vám to povede, stačí jen sbalit fidlátka, zahodit bambitky na bezpečné místo a vydat se do restaurace.

U vchodu vás pro jistotu zkontrolují, ale nemusíte se bát. Pakliže máte u sebe zbraň, nic se neděje. Vyjděte po schodech do patra a na stůl u mrtvol položte amulet. Dojitím k autu se mise ukončí.

Lee Hong Assasination

Ještě než se pustíte do čtení návodu pro tuto úroveň, musím vás upozornit na jeden chyták, který si na vás tvůrci přichystali. V misi máte dva úkoly - zabít Lee Honga a sebrat jeho sošku. První úkol je snadný, ale druhý má v sobě háček. Soška, kterou máte vyzvednout ze sejfu, je pokaždé někde jinde. Jinak řečeno, pokud u kamaráda uvidíte, že ji měl v trezoru v hambinci, vy ji tam mít nemusíte a spustíte akorát poplach. Proto nezapomeňte na agenta, který vám prozradí přesnou lokaci sošky. Konec prologu.

Utíkejte k hlavnímu vchodu restaurace, jděte do haly a v ní zajděte do baru nalevo. Promluvte si s barmanem a až vystřelí na záchod, seberte mu lahvičku s projímadlem. Pak se vydejte zpět na ulici.

Koukněte se na mapu a najděte podle ní boční vchod do restaurace. Jedněmi ze dvou dveří umístěných vedle sebe se dostanete do chodby sousedící s kuchyní. Jděte do skladiště v jižní části, kde hlídá jeden strážný a nepozorovaně se dostaňte do sklepa. Tady pomalu projděte do protějších dveří (mezi visícím prádlem stojí kuchař) a za nimi ze země seberte kuchtický oblek. Teď, když máte přestrojení, můžete jít za agentem. Projděte dalšími dveřmi a jděte směrem k výtahu. U něj jsou dvojité železné dveře. Poté, co jimi projdete, zapadněte do zbrojnice napravo od vás, než si vás stráže začnou až moc všímat. Ve zbrojnici oběhněte stůl a najděte dveře schované za praporem. Poté, co se dostanete do tajné chodby, jděte vlevo až jak nejdál to bude možné a pak jděte ještě vlevo. Přímo do cely s vězněm nedojdete, ale dostanete se o celu vedle. Z ní potichu přejděte vedle k agentovi. Až ho vysvobodíte a získáte od něj informaci o tom, kde je soška, můžete se vrátit k výtahu a vyjet s ním do prvního patra.

Nyní vás čeká jednoduchý úkol, vyřídit Lee Honga. Jděte do kuchyně, kde už bude připravená polívka. Nalijte do ní projímadlo a odneste ji do salonku, kde bude čekat Lee Hong se svým osobním strážcem. Naservírujte projímací polívku a tlusťoch ji jako správný ochutnávač sní. Až uteče na toalety, uškrťte zezadu

Lee Honga a jeho tělo schovejte na druhém konci stolu, aby ho tlouštík nenašel. Oberte mrtvolu o kód. Znovu se vydejte do skladiště se schodištěm do sklepa a vyjděte před dům. Schovejte se za kontejnery a až přijde chlápek s AKčkem v čínském obleku, napumpujte do něj co se dá. Oberte ho o šaty a zbraň a dále postupujte podle scénáře, jaký je pro vás aktuální.

Soška je v hambinci

Vyjděte po schodech. Naproti vám budou dveře, kterými se dostanete na můstek spojující oba domy. Přejděte po něm a jděte po balkóně vlevo. Přeskočte na další balkón a vstupte do dveří vedoucích do kanceláře. Zde si ze sejfu vezměte sošku a stejnou cestou se dostaňte pryč.

Soška je ve sklepě

Vzpomínáte si na zbrojnici, ze které vedla tajná chodba? K ní je připojena druhá zbrojnice, menší, ale vešel se do ní trezor se soškou.

Soška je v ubikacích

Stejně, jako jste šli v deváté misi pro sniperku, se dostanete i k trezoru, na kterém předtím ležela bomba.

Soška je v Lee Hongově domě

Vraťte se do tajné chodby v podzemí a projděte ji až na konec. Měli byste se dostat k výtahu, který vás vyveze do domku Lee Honga. V něm vyjděte po schodech, dejte se doprava a zamiřte do označeného pokoje. Musíte si dát pozor na stráž hlídající pokoj, aby vás neviděla, jak otevíráte trezor. Konec mise je u výtahu, kterým jste přijeli do domku.

Hunter and Hunted - sniperka PGM s tlumičem

Finální mise je sice krátká, ale těžká. Ze všeho nejdřív musíte utéct komandu SWAT. Dveřmi po vaší levé ruce vyběhněte na chodbu a utíkejte rovně. Zapadněte do prvního pokoje napravo, který budete míjet, a z něj přeskočte na střechu sousedního domu. Utíkejte na severní konec a podle mapy zjistěte, zda je vzduch čistý. Až policajti odejdou, skočte na kontejner a z něj se pak vydejte za četníkem chodícím nalevo. Sledujte ho v co nejbližším závěsu a až bude zatáčet doleva, rychle vyrazte a utíkejte do cesty nalevo, dřív než vás stačí zmerčit druhý četník. Na konci uličky bude stát hasič. Tomu dejte očkování proti TBC a seberte mu klíče a uniformu (nezapomeňte ho odtáhnout z dohledu). S jeho uniformou se už dostanete všude.

Jděte do kanálu a vylezte severním výlezem. Projděte okolo domů na jih a najděte šéfa policie, sedícího u dodávky. Nejdříve odlákejte pozornost dvou želváků, kteří se na něj dívají, a pak šéfa jednoduše odstřelte. Konec poslední mise je na dosah ruky.

Lukáš Kolínský

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

INFO

■ **VYDAVATEL:** Ubisoft ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-4
■ **VÝROBCE:** Ubisoft ■ **RECENZE:** PLAY 3 - 86%

Tato hra je spíše luxusní než novátorská, přesto však špičková.

Sam Fisher potřebuje vaši pomocnou ruku...

DILI, VÝCHODNÍ TIMOR

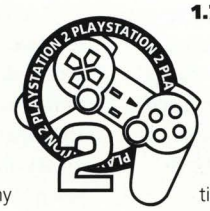
1.1
Začněte tím, že zapnete noční vidění, protože celá úroveň je poměrně dost tmavá. Vylezte na dřevěnou konstrukci a po žebříku na jejím konci vylezte do malé místnosti. Vyskočte na tyč nad oknem a sklouzněte se na další dřevěnou plošinu. Nad vámi je další dřevěná tyč, po které přeručkujete k nedalekému domu (před příčnou překážkou zvedněte nohy). Uvnitř domu se naučíte odemykat zámek paklíčem. Jednoduše točte levým analogem a pokuste se najít polohu, ve které paklíč zabere. V malé místnosti vylezte po dřevěné tyči do patra a v levém zadním rohu seskočte malým otvorem do tmavého sklepa.

1.2
Na konci malého dvorku se skrčte a prolezte pod dřevěnou plošinou. Po zápraží oběhněte další dům, za kterým se musíte přitisknout k dřevěnému plotu. Tak se můžete protáhnout až na jeho druhý konec. Držte se ve stínu a popojděte kousek za okraj plotu. Pistolí střelte do malé lucerny nalevo. To přiláká pozornost sedícího protivníka a vy se k němu můžete potichu přiblížit. Chytněte ho pod krkem a odtáhněte stranou. Nakonec ho zneškodněte úderem pažby. Nyní si zapněte termální vidění a doběhněte k několika minám, které určitě nepřehlédnete. Skrčte se a prolezte pod dřevěným zápražím u domu vpravo. Za rohem vás čeká několik dalších min. Vyskočte na bednu vlevo a přeručkujte po trámu pod střechou domu. Uvnitř vylezte do prvního patra a po laně se spusťte ke dveřím v další místnosti.

1.3
V pravé části dvorku si všimněte úzkého průchodu mezi dvěma budovami. Dojděte zhruba do jeho poloviny a dvojitým výskokem se dostaňte do vzpřičené polohy. Přeneste váhu doprava a dalším skokem se dostanete na balkón vlevo. Uvnitř domu zapískejte a přitáhněte tak pozornost sedícího protivníka. Až se k vám přiblíží, tak se stáhněte do stínu na balkón. Marně tápající protivník vám určitě dříve nebo později ukáže záda, takže ho budete moci pohodlně zneškodnit. Z druhého balkónu pak seskočte k řece.

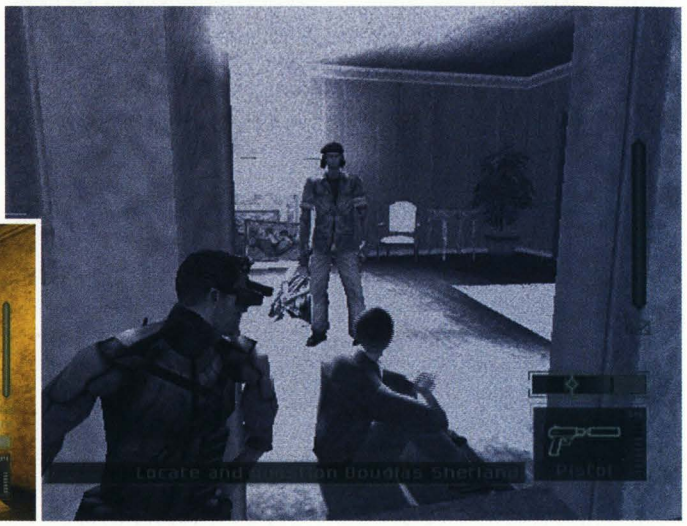
1.4
Potichu přebroďte řeku a na protějším břehu zůstaňte ve stínu. Hlídkujícího protivníka se zbavíte poměrně snadno. Přibližte se co nejblíže k ohni a až půjde směrem od vás, tak ho potichu následujte. Když se zastaví, tak ho chyťte pod krkem (nebo udeřte loktem) a pak ho dotáhněte do stínu co nejdál od ohně. Pokud jste dobře schovali tělo, tak vejděte do dveří na druhém konci ambasády.

1.5
Odemkněte dveře a potichu projděte další místností. Na malém dvorku popadněte sedícího muže pod krkem, odtáhněte ho do temné místnosti a tam ho vyslechněte. Až vám prozradí všechno, co ví, tak ho zneškodněte. Po výslechu zůstaňte ve stínu, protože na dvorek vyjde další protivník. Počkejte si, až se otočí a dojde ke dveřím. U nich ho můžete zezadu snadno zneškodnit. Doběhněte na druhý konec dvorku a v úzké mezeře mezi domy se vzepřete nohama.



1.6
Doběhněte k lešení a po žebřících vylezte do druhého patra. Zde se skrčte, protože bude muset prolézt pod otevřeným oknem, za kterým stojí jeden z protivníků. Pokračujte až k oknům velké místnosti, ve které bude Sadono vyslýchat vězně. Až opustí pokoj, tak pokračujte dál. Pokud by vás voják hlídající okno zahlédnul, tak se jen schovejte do stínu. Pokusit se ho zneškodnit je zbytečné riziko. Dojděte až na konec terasy, kde se můžete chytit okapu vlevo. Vylezte po něm až k okraji střechy, po které musíte přeručkovat k oknu vpravo.

1.7
Seskočte na římsu pod oknem a na rohu budovy přelezte přes další okap na malý balkón, ze kterého slyšíte, jak jeden z protivníků vyslýchá Douglase.
Potichu vejděte dovnitř a protivníka zneškodněte. Pak si promluvte s Douglasem a na stole seberte krabičku nábojů. Dveře vedle balkónu vedou na chodbu, na které stojí před oknem další protivník. Zneškodněte ho a chodbou pokračujte na schodiště ve vstupní hale. Opatrně sejděte do haly, ve které hlídkují hned 3 protivníci najednou. Naštěstí zde není moc světla, tak je můžete klidně jednoho po druhém zneškodnit. K východu ve vzdálenějším levém rohu haly se ale můžete také proplížit.



OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Natočení kamery/míření
Křížek » Interakce s okolím/nabíjení
Kolečko » Skrčení
Čtvereček » Výběr aktivní zbraně
Trojúhelník » Skákání
R1 » Střelba/úder loktem
R2 » Vytažení zbraně
R3 » Dalekohled
L1 » Sekundární střelba
L2 » Písknutí
L3 » Přitisknutí ke zdi
Směrová šipka doprava » Termální vidění
Směrová šipka doleva » Noční vidění
SELECT » Opsat

1.8
Dostáváte se na malé nádvoří, které hlídá protivník s brýlemi pro noční vidění. Naštěstí je tu snadné řešení. Pokud stojíte v prudkém světle, tak vás nemůže vidět. Až se k vám přiblíží světlo reflektoru, tak do něj rychle přeběhněte. Držte přímo v kuželu světla a proběhněte až na protější konec nádvoří. Dveřmi vpravo vejděte do budovy a ve druhém patře zneškodněte protivníka v okně. Pokračujte do malé místnosti, ve které si musíte promluvit s Ingrid. Pak pokračujte do zadní místnosti, ve které můžete z okna seskočit na přístřešek přímo pod vámi. Od této chvíle máte právo zabíjet, tak toho využijte. Vaším úkolem je zhasnout reflektory na dvou strážních věžích. Nakonec se prostřílejte na konec mola, kde na vás čeká gumový člun.

PAŘÍŽ, FRANCIE

2.1
V tunelu metra použijte pohozenou plechovku na odpoutání pozornosti prvního protivníka. Až ho zneškodníte, jeho bezvládné tělo schovejte někam do stínu a pokračujte do starého odstaveného vagónu. Uvnitř přelezte několik barelů a na konci vagónu využijte tmu na zneškodnění dvojice hlídkujících protivníků. Pokračujte do místnosti, která je plná plamenů. Oheň uhasíte střelou do ventilu přímo nad plameny. V kartotéce za krátkou chodbou zůstaňte ve stínu u dveří. Zde můžete krásně zneškodnit hlídkujícího protivníka. Pak vylezte na knihovnu u dveří a z ní střelte do bezpečnostní kamery, kterou vidíte ve vzdálenějším levém rohu. Až se z kamery zakouří, seskočte dolů a pokračujte ke dveřím do místnosti s počítači. Uvnitř zhasněte vypínačem napravo od dveří světlo a podél levé stěny potichu proběhněte k východu. V chodbě úroveň končí.

2.2
Až vejdete do velkého sálu, tak se držte ve stínu (ideální je oblast kolem dveří). Dovnitř totiž po chvilce vejde trojice protivníků, kteří vás nesmí za žádnou cenu odhalit. Oba krajní protivníky po chvilce určitě snadno zlikvidujete. Dojdou téměř ke dveřím a ochotně vám nastaví záda. Nakonec zlikvidujte toho prostředního. Pokračujte k zamčeným dveřím a po jejich odemčení si připravte zbraň. Hned za nimi totiž narazíte na dvojici protivníků, kteří stílí do počítačů. Nejméně jeden z nich musíte zachránit, tak je co nejrychleji zastřelte. Po uklizení jejich mrtvol použijte libovolný nepoškozený počítač. Až začne časový odpočet, rychle vyběhněte na chodbu a za rohem zneškodněte další dvojici protivníků. Odemkněte dveře, před kterými stáli, a uvnitř místnosti zneškodněte časovanou bombu. Pokračujte do dveří na konci chodby.

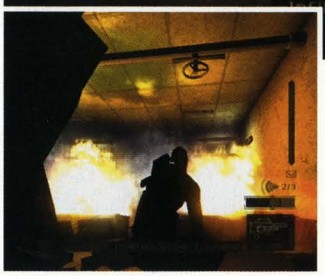
2.3
V mezipatře si dejte pozor na detektor pohybu (červené světlo na stěně). V jeho blízkosti se musíte pohybovat co nejpomaleji. V dalším patře nejprve zlikvidujte protivníka, který jde směrem ke dveřím. Pak běžte k rozstříleným oknům a nahlédněte do místnosti plné počítačů. Na stropě je rozmístěno celkem 5 kamer. Pokuste se zničit alespoň tu uprostřed a další dvě v protějších rozích. Pak si odemkněte dveře v rohu chodby. Za nimi najdete chodbu s dveřmi na číselný kód. Ten ale zatím nemáte. Dveřmi vlevo tedy opatrně vejděte do místnosti s počítači a po zničení zbývajících dvou kamer použijte terminál v pravém zadním rohu. Po dalším rozhovoru získáte číselný kód ke dveřím v sousední chodbě. Vraťte se k nim a zadejte kód 2457.

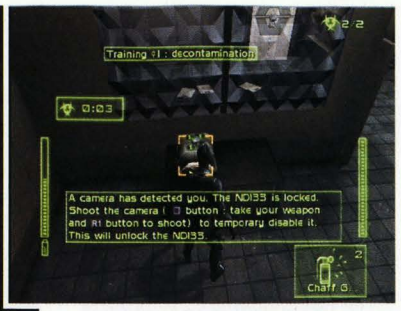
2.4
V malé laboratoři nejprve zhasněte reflektor, který stojí přímo přede dveřmi. Tím dovnitř přilákáte protivníka z chodby vlevo. Ve tmě si s ním určitě snadno poradíte. Pak seberte náboje ležící na stole u dveří a pokračujte na chodbu. Pomalu projděte kolem detektoru pohybu a na schodišti zničte pistolí bezpečnostní kameru. Pak se můžete pomalu přiblížit k mině, která je nastražena na stěně pod kamerou. Nakonec stačí doběhnout ke dveřím na konci schodiště.

2.5
Vejděte do velké vstupní haly, ve které je naštěstí téměř dokonalá tma. Zlikvidujte oba hlídkující protivníky a pak použijte počítač umístěný na recepčním pultu. V chodbě naproti vchodu najdete dveře s ovládacím panelem. Použijte ho a zadejte kód 7562. Za malou laboratoří je místnost s několika těly. Použijte termální vidění, které vám odhalí hlídkujícího protivníka. Po jeho likvidaci pokračujte do velké haly s úzkým můstkem. Zastřelte oba protivníky na jeho druhém konci a pokračujte do laboratoře, v jejímž vzdálenějším pravém rohu najdete mříž v podlaze. Krátkou šachtou prolezte do místnosti, ve které si musíte promluvit se sedícím mužem. Po rozhovoru začne časový odpočet. Seberte náboje do samopalu ležící na zemi a přes bednu u dveří vylezte do ventilace. Mříží pod sebou vidíte 3 protivníky. Pokud chcete zachránit muže sedícího v místnosti, tak je v časovém limitu všechny postřílejte. Pak vylezte z klimatizace a krátkou chodbou doběhněte k dodávce.

PAŘÍŽ - NICE, FRANCIE

3.1
Otevřete poklop ve střeše a slezte do poštovního vagónu. Uvnitř projděte potichu kolem klece se psem a pokračujte do dalšího vagónu. V něm si musíte dát pozor na průvodčího. Pokud se prozradíte, tak bez otálení spustí poplach. Radši tedy zůstaňte ve stínu a přilákejte ho písknutím. Až ho budete držet pod krkem, tak ho můžete vyslechnout. Po jeho zneškodnění pokračujte k jeho kabině, před kterou musíte slézt poklopem





v podlaze do prostoru pod vlakem. Po trubce se dostanete až k dalšímu poklopu, kterým vylezete do kabinky průvodčího. Tlačítky na ovládacím panelu odemkněte dveře vagónu.

Vyjděte na chodbičku a přepínačem na stěně vypněte světlo. To zaujme jednoho z cestujících, kterého zneškodníte jedinou ranou loktem. Běžte ke dveřím a vylezte ven z vagónu. Ručkováním se dostanete až na jeho druhý konec. Vlezte dovnitř a pokračujte do dalšího vagónu. V něm se nejprve ukryjte napravo od dveří do uličky. Počkejte si, až průvodčí opustí vagón, a pak dojděte ke kupé 17, před kterým musíte zneškodnit zvědavého cestujícího. Jeho tělo ukryjte uvnitř kupé a pokračujte do kupé 18.

Uvnitř spí agent Norman Soth. Promluvte si s ním a až vás nechá v kupé samotného, použijte jeho počítač. Následně začne běžet časový odpočet. Vyběhněte na chodbičku a pokračujte doprava. Dveřmi projděte do jídelního vozu, ve kterém musíte použít laserový mikrofon na telefonní budku. Až se bude Norman po telefonátu vracet do svého kupé, tak se schovejte za barem. Nyní musíte pokračovat vlakem dál dopředu. Zneškodněte muže u telefonu a v následujícím vagónu vylezte po žebříku na střechu. Doběhněte na konec vlaku, kde už na vás čeká vrtulník.

JERUZALÉM, IZRAEL

4.1

Hned v první ulici hlídkuje dvojice policistů, kterých se bude lepší zbavit. Je zde hodně tmavých míst, takže to nebude žádný problém. Písknutím je přilákejte do tmy a v té je zneškodněte dvěma údery loktem. Za prvním checkpointem narazíte na dalšího policistu. Nenechte ho odejít a rychle si ho přilákejte do stínu. Po jeho zneškodnění proběhněte kolem dvojice hádajících se Židů. Za rohem uvidíte na domě vpravo úzkou trubku. Vyšplhejte po ní až nahoru a po další trubce se sklouzněte pod okno protějšího domu.

Po římse přeručkujte až na její levý konec a vyslechněte si krátký rozhovor policisty s neškodným civilistou. Až bude policista sám, tak se z konce římsy spusťte na nápis na stěně a z něj na zem. Po likvidaci policisty doběhněte do malého krámku v pravém vzdálenějším rohu náměstí. Po schodech sejděte do sklepa, kde právě dva zloději přepadli prodavače. Potichu se připlížte k bližšímu zloději a složte ho jediným úderem. Pak udělejte rychle pár kroků k jeho komplicovi a složte ho dvěma údery. Nyní si můžete v klidu promluvit se Saulem. Ten vám po pár větách otevře tajný úkryt, ve kterém najdete svůj samopal SC-20K. Nyní můžete zadním východem opustit krámek.

4.2

Úzkou uličkou dojděte až na roh, kde si musíte vyslechnout krátký rozhovor. Až policista zajde do stínu, tak ho složte dvěma ranami loktem. Seběhněte dlouhé schodiště za rohem a dostanete se do uličky, na jejíž druhé straně postává hned dvojice policistů. Propližte se kolem světla uprostřed uličky a až budete za ním, tak pískněte. Jeden z policistů se vydá směrem k vám. Ve tmě ho potichu složte, což by mělo přilákat jeho kolegu. Toho také zneškodněte a můžete pokračovat dál. Ulička před vámi není sice úplně temná, ale přesto byste neměli mít s posledním policistou v úrovni problémy. Doběhněte až na konec ulice a seskočte do úzké uličky za hromadou nádob.

4.3

Za nejbližším rohem zneškodněte policistu, který k vám stojí zády. Pokračujte za další roh, kde si musíte počkat, než kolem vás projde neškodný civilista. Pak si do stínu písknutím přilákejte policistu, který stojí pod lampou. Zlikvidujte ho a stejně si počínejte i s dalším policistou, který hlídkuje před kostelem. Za ním hlídkuje poslední policista, kterého sice zlikvidovat nemusíte, ale přesto vám to doporučujeme. Až s ním budete hotoví, tak se vraťte k přednímu rohu kostela a všimněte si trubky, po které musíte vyšplhat na úzký kamenný můstek. Přeběhněte po něm na druhou stranu a seskočte na římsu, po které musíte doběhnout až k několika dřevěným deskám. Před nimi sklouzněte z římsy a chyťte se jí rukama. Nyní kolem desek v klidu přeručkujte. Na druhé straně se vytáhněte a přes další můstek doběhněte k bráně, kterou z římsy snadno přelezete. Na konci jednoduše seskočte dolů.

4.4

Za dveřmi vyšplhejte po trubce vpravo. Po laně se pak sklouznete do malé ohrady, u které stojí žena v dlouhých šatech. Běžte k ní a oslovte ji. Po krátkém rozhovoru vám otevře dveře a vy ji budete muset následovat. Nikdo vás ale nesmí vidět spolu, tak se držte ve stínu. Jděte pomalu kousek za ní a po chvilce dojdete ke světlu před kostelem. Před ním počkejte, až se k vám přiblíží hlídkující policista. Složte ho a pak v klidu popoběhněte za Dahlií. Za kostelem budete procházet úzkou tmavou chodbou. Za ní postává policista, kterého bude nejlepší přilákat písknutím do chodby. V té ho zneškodněte a pokračujte za Dahlií, která na vás čeká u malých dvířek.

4.5

V této úrovni je hra trochu přecitlivělá, takže bude lepší nechat policisty na pokoji. Až vyjdete z úzké uličky, nechte odejít prvního policistu směrem doprava. Pak opatrně projděte mezi dvěma světly a pokračujte směrem k malé tržnici. Nalevo od ní je úzká ulička, kterou můžete v klidu proběhnout. Pak si počkejte na Dahlii, která se k vám po chvilce připojí. Následujte ji až ke dveřím na konci slepé uličky.

4.6

Také zde se vám nedoporučujeme útočit na policisty. Radši pěkně potichu seskočte ze zídky do stínu vedle schodiště a ve dřepu seběhněte po lehce osvětlených schodech do dlouhé uličky s několika krámky. Hlídkují zde dva policisté, kolem kterých byste měli snadno proklouznout. Na konci uličky se schovejte ve stínu za rohem vpravo. Odtud můžete pozorovat, jak si Dahlia poradí se třetím policistou. Pak k ní doběhněte a promluvte si s ní.

4.7

Vyběhněte na malé náměstí a držte se v podloubí vpravo. Bez váhání zneškodněte stojícího policistu a jeho tělo poponeste někam do stínu.

Pak pokračujte dál podél stěny a na nejbližším rohu si počkejte na jeho kolegu. Zneškodněte ho a jeho tělo pak ukryjte do co největší tmy. Na konci slepé uličky vyšplhejte po trubce vlevo až do otevřeného okna. Potichu projděte bytem a z obýváku vylezte dalším otevřeným oknem na římsu. Po trubce na jejím konci vylezte na střechu, kde najdete sloupek na uchycení lana. Spusťte se na ulici a potichu dojděte až na roh, za kterým číhá policista. Zneškodněte ho a jeho tělo ukliďte do stínu. pokračujte až do velké kuchyně, ve které už na vás čeká Dahlia. Nastupte do výtahu a promluvte si s ní. Až se vám ozve Lambert, tak vám dá příkaz, abyste ji zabili. Bez váhání ji zastřelte.

4.8

Potichu vyjděte z výtahu a protivníka opírajícího se o zábradlí vpravo vezměte pod krkem. Dotáhněte ho do výtahu, kde ho můžete ve tmě klidně zneškodnit. Pak doběhněte až na konec ochozu a pod schodištěm opět zpomalte. Zpoza rohu by měl za chvilku vyjít voják, na kterého si můžete ve tmě pod schodištěm klidně počkat. Až ho zneškodníte, dojděte k zamčeným dveřím. Na stěně vpravo vyšplhejte po trubce až k tyči, po které můžete s vytaženýma nohama přelézt přes plot.

4.9

Popojděte kousek dopředu a všimněte si automatického kulometu u protější stěny. Z tunelu za ním by měl vykouknout hlídkující protivník. Jakmile se ukáže, tak ho na dálku střelte do hlavy (konečně můžete zase zabíjet). Pak si počkejte na příhodné natočení kulometu a proběhněte k bedně, kterou vidíte nalevo od něj. Použijte malý ovládací panel, pomocí kterého můžete kulomet deaktivovat. Tunelem za ním dojdete až do malého skladiště. Protivníka stojícího u stolu dotáhněte do tmy, kde ho můžete bez obav zneškodnit. Pak si doplňte munici a zdraví. Tunelem za skladištěm se prostřílejte až do malé tajné laboratoře. V její pravé části najdete na stole kontejner s nebezpečnou látkou. Prozkoumejte ho a po krátkém rozhovoru pokračujte do tunelu za laboratoří. V klidu a s rozvahou se prostřílejte k výtahu, kterým vyjedete zpět na povrch.

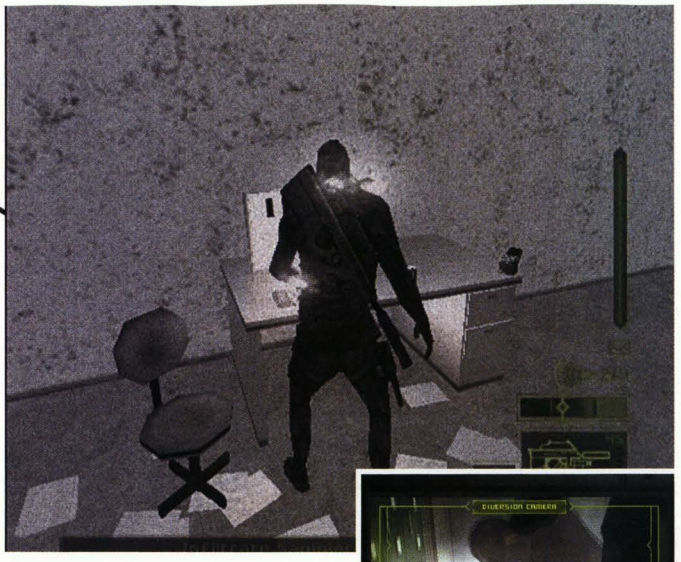
4.10

Poslední úroveň je velmi krátká. Vaším jediným úkolem je dostat se do krátké uličky přímo naproti východu z výtahu. Hlídkuje zde sice několik policistů, ale s těmi si nemusíte dělat velké starosti. Nesmíte je sice zastřelit, ale poplachu už byste se také bát neměli. Prostě se pokuste do uličky proběhnout, aniž by vás policisté zahlédli. Pokud na vás začnou střílet, tak se buď zkuste schovat ve tmě, nebo doběhněte do uličky.

KUNDANG, INDONÉSIE

5.1

Seskočte do vody a držte se skály vlevo. Po chvilce dojdete k průrvě, ve které se může Sam dvojitým skokem vzepřít mezi skálami. Dalším skokem se vytáhněte na skalní římsu vpravo a pokračujte k lanu, po kterém se musíte sklouznout na druhou stranu údolí. Doběhněte až k malému údolí, ve kterém vidíte oheň a hlídkujícího protivníka. Potichu seskočte dolů a písknutím ho přilákejte do stínu. Po jeho likvidaci se potichu přibližte podél skály vlevo k druhému protivníkovi. Ten sedí na židli, takže ho zlikvidujete raz dva.



Obejděte širokou šachtu a na její druhé straně se můžete díky pařezu spustit na laně dolů. Dojděte na okraj úzké římsy a po tyči vlevo vylezte na dvojici stlučených prken. U jejich pravého konce se pusťte a Sam se chytí další tyče pod vámi. Tímto způsobem seskákejte až na římsu s pařezem. Odtud nejprve pomocí pistole zastřelte protivníka, který se objeví vedle štěkajícího psa. Pak si přivažte lano na pařez a slezte dolů. Cestou nezapomeňte zastřelit toho otravného psa. Pokračujte až k protivníkovi, který stojí u malého jezírka. Až půjde jeho kolega směrem od vás, tak se k němu přibližte a odtáhněte ho do stínu. Zbývající dva protivníky určitě snadno zvládnete. Nakonec vylezte po tyči nalevo za tunelem do úzkého údolí.

5.2

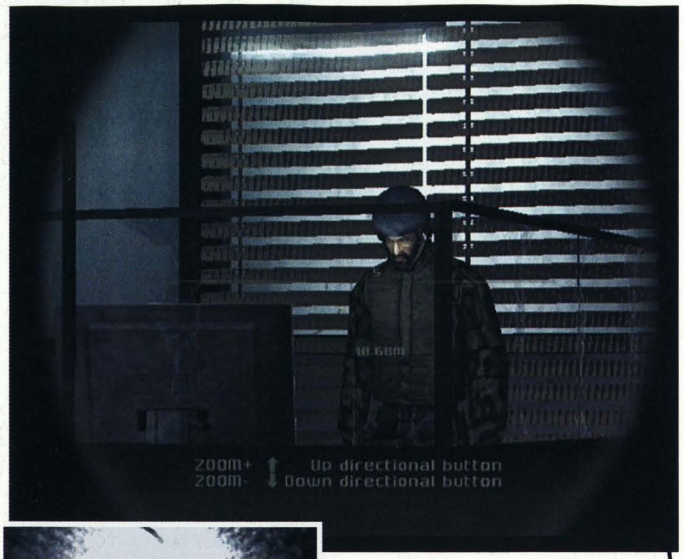
Doběhněte údolím až k Douglasovi, který vám sdělí pár informací o Sadonovi. Pak popojděte k pařezu, díky kterému se můžete spustit do tábora. Zprava vejděte do prvního stanu a uvnitř zneškodněte stojícího protivníka. Po jeho uklizení do stínu pokračujte k dalšímu stanu, za kterým jeden z protivníků aktivně hlídkuje. Písknutím ho přilákejte za stan a ve tmě ho zneškodněte. Běžte dál a doběhněte až k zátarasu z pytlů s pískem. V údolí před vámi hlídkuje dvojice vojáků. Využijte tmy kolem zátarasu a postupně je oba zneškodněte.

Při dalším pohybu postupujte velmi opatrně. Po chvilce totiž dojdete k první mině. S nočním viděním byste určitě neměli přehlédnout nástražné lanko. Miny jsou také dobře vidět v módu termálního vidění. Jděte k levému konci nástražného lanka a zneškodněte minu (levým analogem natočte vnitřní kruh miny tak, aby se rozsvítilo zelené světlo uprostřed). Další minu obejděte kolem stromu vlevo a kolem další se můžete protáhnout pro změnu vpravo. V posledním úseku budete muset jednu z min opět zneškodnit. Pak zlikvidujte hlídkujícího protivníka a zneškodněte další minu. Mějte zapnuté termální vidění a kolem min proběhněte až k zaparkovanému nákladáku.

5.3

Přelezte nákladák a doběhněte ke dveřím hangáru. Uvnitř nejprve vyslechněte krátký rozhovor a pak vylákejte postupně oba protivníky do tmy. Po jejich zneškodnění běžte k motoru letadla a umístěte na něj bombu. Zadním východem se dostanete na začátek malé vesnice. Za dřevěnou stěnou hlídkuje voják, kterého ve tmě snadno zlikvidujete. Jeho kolegu ve strážní budce vylákejte ven a zneškodněte stejným způsobem. Pak si vysuňte závoru a proběhněte dál do vesnice.

Doběhněte k prknům opřeným



o zeď a před sebou uvidíte hlídku se psem. Stáhněte se až k lékárničce na stěně. Zde si s pistolí počkejte na hlídku. Nejprve zastřelte psa a pak zlikvidujte protivníka. Pokračujte do malého tábora. Zde nejprve s pomocí tmy zneškodněte dvojici hlídkujících protivníků. Pak si připravte pušku a některým z omračujících projektilů zneškodněte hlídku na věži. Vylezte nahoru a po nataženém laně se sklouzněte do vesnice za zdí.

5.4

Využijte tmy v úzké uličce mezi domy a nalákejte k sobě jednoho z hlídkujících protivníků. Po jeho likvidaci vyjděte na terasu domu naproti vám vlevo. Zde si počkejte, až dojde další hlídkující protivník na roh terasy. V této pozici ho můžete snadno popadnout pod krkem a zneškodnit. Po uklizení jeho těla pokračujte dál a sledujte Sadona až k velkému domu. Až vejde dovnitř, zneškodněte vojáka před vchodem a uvnitř potichu vyjděte po schodech do prvního patra. Zahněte do místnosti vpravo a oknem vyskočte ven.

5.5

Skrčení doběhněte na konec plotu a chvilku počkejte pod oknem budovy za rohem. Až projde Sadono domem, můžete vlézt dovnitř. Pokračujte na malé nádvoří plné koberců. Při likvidaci hlídkujícího protivníka si dejte pozor na jeho kolegu na terase naproti vám. Podél stěny vpravo opatrně doběhněte k bednám, po kterých můžete na terasu vylézt. Zezadu zneškodněte hlídkujícího protivníka a pokračujte do dlouhé místnosti. Uvnitř běžte k oknu s kobercem ve vzdálenějším pravém rohu. Připravte si pušku se Sticky Cam a podívejte se pod sebe. Sadono přijde k jednomu z vojáků a začne si s ním povídat. Vystřelte Sticky Cam na zeď za vojákem a vyslechněte celý rozhovor. Díky tomu získáte číselný kód Sadonova domu. Až bude dole klid, seskočte na zem a zneškodněte oba protivníky. V malém skladišti pak slezte po žebříku do podzemí.

5.6

Nejprve zlikvidujte oba protivníky v první místnosti. Pak pokračujte do velké místnosti plné drog. Hned naproti schodům je vypínač, kterým můžete zhasnout světla. Pak už je likvidace obou protivníků snadná. Pokračujte do malé strojovny, za kterou najdete skladiště s několika lidmi. Počkejte si, až Sadono odejde. Zachovejte klid a ve stínu si počkejte na nově příchozího protivníka. Nalákejte ho do tmy a zlikvidujte. Pak si poraďte také s druhým protivníkem, který stojí vedle pilota (to je ten vpravo). Až ho zlikvidujete, tak si s pilotem promluvte. Je to agent CIA, který vám sdělí pár zajímavých informací. Po rozhovoru ho následujte ke dveřím, které vám ochotně otevře.

Po žebříku vylezete do malého domku. Ven ale ještě nevybíhejte. Místo toho se schovejte někam do stínu, protože Sadono se za chvilku vrátí dovnitř. Teprve pak ho můžete následovat ven. Tam opět chvilku počkejte, než projde kolem dvoučlenné hlídky. Až bude dost daleko, tak na ně použijte třeba kouřový granát. Pokračujte dál a za rohem si dejte pozor na automatický kulomet. Až bude natočen doprava, proběhněte ke dveřím vedoucím na střelnici. Uvnitř proklouzněte za zády protivníků cvičících střelbu a kolem protivníka u boxovacího pytle proklouzněte k zadnímu východu.

5.7

Dostali jste se až k Sadonovu domu. Před ním ale bohužel hlídkují dva protivníci. Pokuste se toho bližšího dostat do stínu. Pokud se vám to povede, zbytek je jednoduchý. Na jeho kolegu můžete použít jednu ze speciálních střel. Až se dostanete dovnitř (kód dveří je 1492), běžte k prvnímu otevřenému oknu a vyslechněte si pár telefonátů. Počkejte si, až Sadono odejde do zadní části domu. Pak nakoukněte dovnitř a pistolí zničte obě bezpečnostní kamery. První je nade dveřmi vlevo a ta druhá v pravém vzdálenějším rohu. Když je vzduch čistý, můžete proběhnout k psacímu stolu a použít notebook. Ihned po jeho použití zaběhněte zpět ke vstupním dveřím. Sadono se totiž do své pracovny ještě jednou vrátí. Opět chvilku počkejte a pak můžete projít k zadním dveřím domu. Až vyjdete ven, tak se připravte na přestřelku se strážemi. Za domem totiž musíte postřílet trojici protivníků. Pak už stačí jen doběhnout k vrtulníku.

KOMODO, INDONÉSIE

6.1

Jak můžete sami vidět, čekají vás strážní věže s odstřelovači. Proto neriskujte žádný boj a potichu proklouzněte do domu nalevo od počáteční pozice. Tím projdete na další velké prostranství s hlídkami a odstřelovačem. Pokud se vám nedaří proklouznout dál, bližšího hlídkujícího vojáka přivolejte k domu a zneškodněte. Každopádně vaším cílem je proklouznout do dalšího domu u stěny vlevo. Za ním najdete dvojici protivníků, kteří sedí u stolu. Doporučujeme vám použít kouřový granát, který je oba spolehlivě odrovná. Schovejte jejich těla a pokračujte do

potoka u vnější stěny tábora. Skrčení proklouzněte pod kotcem a dostanete se k úzké mezeře mezi domy. Dvojitým skokem se dostaňte do vzpřičené polohy. Dalším skokem vylezte do okna domu vpravo.

6.2

Po trubce pod stropem přeručkujte až nad protivníka, který sleduje televizi. Seskočte na něj a tím ho zneškodněte. Pak střelte do televize, aby jeho tělo nebylo vidět. V rohu místnosti najdete malou proraženou díru, kterou můžete prolézt do prostoru za střelnicí. Zde ve stínu počkejte, až si střílející voják odejde dát cigaretu. Pak projděte kolem generátoru a protivníka zneškodněte. Nyní musíte pokračovat do malého domku, před kterým stojí automatický kulomet. Tomu se naštěstí v pohodě vyhnete. Horší je to s kulometem, který hlídá dveře. Kolem toho musíte prostě proběhnout a snést těch pár zásahů. Na konci místnosti slezte do otvoru v podlaze.

6.3

Vejděte do výtahu a sjeďte do podzemí. Zde pokračujte do chodby, ve které vám doporučujeme počkat ve stínu. Za chvilku kolem vás totiž projde dvojice protivníků, kterým je lepší se vyhnout. Hra vás bohužel připravila o část výzbroje, takže nemůžete plýtvat speciálními střelami. Proklouzněte do kontrolní místnosti, ze které protivníci vyšli. V ní najdete technika, kterého musíte chytit pod krkem a vyslechnout. V průběhu rozhovoru ho Sam přinutí zadat příkaz, který vynoří ponorku.

Vraťte se na chodbu a pokud to bude nutné, zneškodněte dvojici hlídkujících protivníků. Pokračujte doprava a po schodech vyběhněte do malé místnosti, ve které můžete vypínačem vedle dveří zhasnout světlo. To dovnitř přiláká protivníka, kterého u vypínače snadno zlikvidujete. Venku doběhněte až k poklopu, kterým můžete slézt na trubku pod ochozem. Po ní přeručkujte na plošinu, ze které se můžete po nataženém laně sklouznout až k dalšímu ochozu. Zde si počkejte, až k vám dojde jeden z protivníků. Když bude odcházet, tak se vytáhněte nahoru a sejměte ho. Nyní můžete proběhnout k poklopu ponorky a vlézt dovnitř.

6.4

Dojděte k žebříku a slezte o palubu níž. Zde dojděte až do místa, kde uslyšíte rozhovor dvou protivníků. Počkejte chvilku v malém temném výklenku a až půjde jeden z protivníků kolem vás, tak ho zneškodněte. Pokračujte do ložnice, za kterou musíte slézt opět o palubu níž. Dojděte ke dveřím malé jídelny a písknutím vylákejte protivníka z jídelny na chodbu. Po jeho likvidaci pokračujte do malé místnosti za jídelnou. Po krátkém rádiovém hovoru nakoukněte kruhovým okýnkem do chodby. Stáhněte se do stínu a až do místnosti vejde plukovník, tak ho popadněte pod krkem. Dotáhněte ho chodbou až k retinálnímu skeneru. Přinuťte ho otevřít dveře na můstek a uvnitř ho ve stínu zneškodněte. Zneškodněte oba protivníky, kteří na můstku pracují. Pak doběhněte k počítači v rohu naproti dveřím. Po jeho použití musíte utéct z ponorky. Pokračujte do malé místnosti za můstkem, ve které velmi snadno zneškodníte protivníka stojícího u nějakého přístroje. Pak vylezte po žebříku z ponorky.

6.5

Vaším posledním úkolem je utéct z nepřátelské základny. Po sklopeném můstku doběhněte na schodiště, kde musíte zlikvidovat prvního protivníka. Pak seběhněte dolů, kde naštěstí najdete lékárničku (bude se hodit). Vezměte si do ruky samopal a opatrně vykoukněte ze dveří. V odstřelovačském módu postřílejte tři protivníky, kteří se kryjí za betonovými pilíři. Až budou všichni mrtví, tak doběhněte k poslední mrtvole. Po explozi barelu se podívejte napravo a na protějším ochozu zastřelte posledního protivníka. Nyní můžete pokračovat k žebříku, po kterém slezete k přivázanému gumovému člunu.

JAKARTA, INDONÉSIE

7.1

Nejprve si promluvte s Coen. Po krátkém rozhovoru seskočte na střechu vlevo a doběhněte po ní až ke sloupku, u kterého se můžete spustit na malý přístřešek. Z něj seskočte na ulici a vpravo zneškodněte chlapíka, který se věnuje své motorce. Vejděte do úzké uličky, ve které musíte zneškodnit dalšího nevinného civilistu. Nyní opatrně postupujte mezi světly až na konec úzké uličky. Tam vás čeká tříčlenná skupinka hlídkujících protivníků. Jakmile zneškodníte prvního z nich, tak se většinou objeví i jeho dva kolegové. Tento krátký souboj si můžete zjednodušit zničením pouliční lampy.

Za rohem se dostanete na malé náměstí. Také zde hlídkuje jeden protivník. Je na vás ale sám, tak si ho klidně přilákejte do stínu, ve kterém ho snadno zneškodníte. Vlevo vidíte slabě osvětlené lešení, po kterém se dostanete až na střechu. U stěny domu vpravo vyskočte na natažený drát a sklouzněte se po něm na protější dům. Po pletivu lezte směrem doleva a až nad sebou uvidíte díru v ostnatém drátu, přelezte na malou terasu. Odemkněte si dveře a uvnitř přeskočte na tyč v šachtě vlevo.

7.2

Blížíte se k televizní stanici, ve které na vás čeká Ingrid. Bohužel venku zuří bouře provázená blesky. Ty vás mohou nejen oslnit, ale také prozradit. Proto vám doporučujeme nespoléhat se jen na pohyb ve stínu. Naštěstí venku parkuje několik přenosových vozů, která vám poslouží jako ideální kryt. Vylezte tedy ven a hned za první přenosový vůz si písknutím přilákejte prvního protivníka. Jeho kolegu pak snadno zvládnete po přiblížení zezadu. Doběhněte až ke stěně, na jejímž levém konci je úzká škvíra. Přitiskněte se k levé stěně a protáhněte se na druhou stranu.

Dejte si pozor na minu detekující pohyb a opatrně dojděte na další prostranství. Hned na jeho začátku si opět písknutím přivolejte prvního protivníka. Po jeho likvidaci doběhněte k přenosovému vozu ve vzdálenějším pravém rohu. U něj snadno zlikvidujete druhého protivníka. Pak slezte po žebříku do kanálu. Zde se přibližte

ke dveřím, ale zatím se v nich neukazujte. Hlídá je totiž kamera, která se nedá zničit. Písknutím si postupně přilákejte oba protivníky, kteří zde hlídkují. Pak pod kamerou rychle proběhněte. Když jste totiž dost rychlí, tak na vás nestačí zaostřit. V dalším tunelu zahněte doleva a doběhněte k podobné místnosti hlídané kamerou. Opět pod ní rychle proběhněte a v tunelu za místností pokračujte k žebříku vpravo. Vyskočte na něj a vylezte na povrch.

7.3

Počkejte si ve stínu satelitní antény, až se od vás bude pravý reflektor vzdalovat. Přepněte se na termální vidění a mezi minami prokličkujte za nejbližší satelitní anténu. Zde počkejte, až se bude světlo reflektoru sunout směrem k vaší startovní pozici. Nyní můžete opět s termálním viděním doběhnout za třetí anténu. Kousek od antény vidíte několik oplocených generátorů. Druhý reflektor ve své krajní pozici na chvilku osvětlí prostřední z nich. Až se bude tento reflektor pohybovat směrem od vás, tak s termálním vidění doběhněte k řadě min a těsně před nimi vylezte na plot. Po něm přelezte za miny, rychle seskočte a zaběhněte do stínu. Z této strany nad plotem chybí ostnatý drát. Přelezte tedy za generátory a odemkněte si dveře vedoucí do malé kontrolní místnosti.

Uvnitř zneškodněte protivníka u kontrolního pultu a pak zhasněte. Otevřete dveře vedoucí na parkoviště a písknutím nalákejte do temné místnosti oba protivníky, kteří venku hlídkují. Až je zlikvidujete, vyběhněte ven a držte se levé stěny. V rohu naproti vám vidíte malou šachtu, do které můžete vyskočit ze záhonu přímo pod ní. Prolezte na konec šachty a dojitým skokem se vzepřete mezi stěnami. Přeneste váhu doleva a dalším skokem se vytáhněte na střechu. Zde pistolí prostřelte rozbité sklo a na laně se spusťte dovnitř. Nelezte ale hned úplně dolů. Počkejte si, až pod vámi projde hlídkující protivník. Spusťte se za ním a zezadu ho zlikvidujte. Pak zneškodněte ještě jeho kolegu u výtahů. Pokud jsou mrtvoly schované ve stínu, nastupte do prvního výtahu vlevo.

7.4

Vylezte z výtahu a seberte láhev ležící na zemi. Běžte do chodby vlevo a dojděte až na roh. Po chvilce na zemi uvidíte stín vojáka, který stojí za rohem. Vylákejte ho hozenou láhví a zezadu ho zneškodněte. Pak pokračujte k proskleným dveřím a počkejte si, až půjde protivník za nimi směrem od vás. Také jeho snadno zlikvidujete. Doběhněte až na roh chodby a vpravo uvidíte dvě hromady beden. Mezi nimi se vzepřete dvojitým skokem a vylezte do klimatizace. Prolezte do malého studia, ve kterém hlídkují celkem tři protivníci. Pokuste se je zlikvidovat jednoho po druhém. Pokud se vám to nebude dařit, tak je postřílejte rovnou z klimatizace (do té na vás totiž ti tupci nemůžou). Pak proběhněte studiem a v chodbě za ním se schovejte do stínu vlevo.

Vyslechněte krátký rozhovor a počkejte, až kolem vás projde voják a Ingrid. Ta se na chodbě za prosklenými dveřmi začne bavit s hlídkujícím protivníkem. Projděte dveřmi a zničte kameru přímo nad vaší hlavou. Pak zezadu zneškodněte vojáka bavícího se s Ingrid. Promluvte si s ní a pak ji následujte. Cestou deaktivujte automatický kulomet. Až dojde ke dveřím u výtahu, tak si s ní opět promluvte. Ingrid použije retinální skener a vy můžete projít do prosklené chodby. Skrčte se a pokračujte do levé části chodby. Na druhé straně se automaticky objeví jeden z protivníků, které je nejjednodušší zlikvidovat nějakou speciální střelou. Pak kolem dveří proběhněte do zad vojákovi, který se baví s Ingrid. Po jeho likvidaci si s ní promluvte a ona vás dostane do studia.

7.5

Popoběhněte do stínu vpravo. Zde nejprve do tmy přilákejte protivníka, který si zapálí cigaretu. Po jeho likvidaci můžete podobným způsobem vyřídit také jeho kolegu. Na konci dlouhé a poměrně dobře osvětlené chodby číhá kamera. Počkejte na její natočení stranou a pak proběhněte přímo pod ní. V rohu vlevo najdete plechovku na odlákání pozornosti dvojice protivníků, kteří hlídkují u malého baru. Jejich likvidace je dost obtížná, takže vám doporučujeme vylákat je do chodby. Pak proklouzněte za jejich zády až k automatu u zadní stěny. Přes něj vylezete až do klimatizace, která vede do sousedního studia.

Vaším posledním úkolem je zajistit Sadona, což není zrovna jednoduchý úkol. Hned na začátku vám doporučujeme použít speciální střely na likvidaci jeho dvou goril. Tím upoutáte Sadonovu pozornost. Pokud vás nevidí a nemůže na vás střílet, tak se pokusí své ochránce probrat. Tím získáte příležitost k přiblížení a můžete ho velmi snadno chytit pod krkem. Jakmile ho držíte, můžete dojít ke dveřím s retinálním skenerem. Vyjděte chodbou až ke dveřím na střechu a také ty vám otevře Sadono svými zornicemi. Dotáhněte ho k vrtulníku a máte to za sebou.

LOS ANGELES, USA

8.1

Přelezte plot a stínem u vnější zdi doběhněte k návěsu zaparkovaného kamiónu. Vylezte dovnitř a počkejte si, až kamión zaparkuje v podzemních garážích. Vyskočte ven a počkejte, až se strážný se psem co nejvíce vzdálí. Pak můžete doběhnout ke strážní budce, ve které hlídkuje terorista převlečený za strážného (když použijete termální vidění, tak odhalíte vyšší teplotu jeho těla). Až se terorista zastaví u okýnka, tak ho bez milosti zastřelte. Zaběhněte do strážní budky a zhasněte světlo. Pak můžete pokračovat do dveří za budkou.

8.2

V chodbě nejprve zhasněte světlo. Pak otevřete dveře a sledujte uklízečku, která po chvilce zajde na toalety. Vezměte si do ruky rušičku a začněte rušit signál kamery, která monitoruje bližší část haly. Za stálého rušení dojděte pomalu až na toalety. Zde složte uklízečku úderem loktem a přes umyvadlo vylezte do klimatizace.

8.3

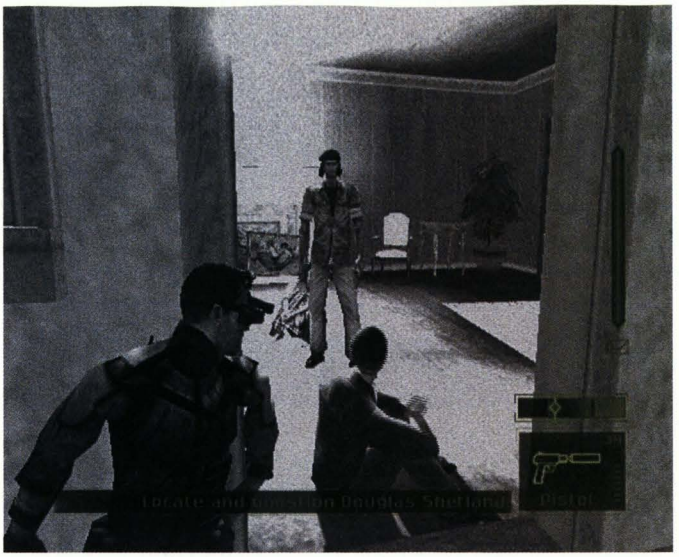
Z klimatizace vylezete ve velké hale plné zavazadel. Vaším úkolem je zastřelit teroristu převlečeného do světle modré kombinézy. Během krátkého rozhovoru dvou zaměstnanců se přesuňte do pravého rohu haly. Terorista vám po rozhovoru ochotně nastaví záda. Připližte se k němu, potichu ho zneškodněte a až bude ležet na zemi, tak ho několikrát střelte do hlavy. Má neuvěřitelně tvrdou lebku, takže bude potřebovat hned několik zásahů. Pro jistotu zneškodněte také nevinného letištního zaměstnance a pak proběhněte do druhé haly.
Také zde se ještě v průběhu rozhovoru dvou zaměstnanců přesuňte do pravého rohu haly. Terorista je opět převlečen do světle modré kombinézy, takže se nemůžete splést. Až se zastaví mezi několika zavazadly, tak ho vtáhněte do stínu, omračte a nakonec zastřelte. Do stínu vylákejte také nevinného zaměstnance, který by mohl zapnout alarm. Po jeho zneškodnění vylezte po zavazadlech u mrtvého teroristy na ochoz, na kterém hlídkuje člen letištní ochranky. Přibližte se k němu a zezadu ho zneškodněte. Pak střelbou z pistole zhasněte zářivku nad ochozem. Poslední zaměstnanec pracující u východu je třetí převlečený terorista. Je na vás, jak ho zlikvidujete. Pokud vám Lambert pogratuluje, jsou skutečně všichni tři teroristé mrtví a vy můžete pokračovat dál.

8.4

Seběhněte ke dveřím a až je otevřete, rychle zničte 2 kamery nad pásy se zavazadly. Pak běžte k levému pásu, na kterém občas narazíte na velkou hromadu zavazadel. Skrčte se napravo od ní a zavazadla vás spolehlivě ukryjí před zraky zřízence, který pás kontroluje. Na druhé straně pokračujte doprava a rychle proklouzněte pod další kamerou. V úzkém tunelu si počkejte, až se zaměstnanec v místnosti vpravo otočí zády k pásu. Pak proběhněte až pod další kameru. Pro jistotu ji zničte a po dveřích vpravo vyběhněte na schodiště.

8.5

V dlouhé čekárně musíte zlikvidovat dalšího převlečeného teroristu. Je to hlídač, který začíná svou obchůzku přímo za dveřmi. Až kousek popojde, vejděte do čekárny a písknutím ho přivolejte do stínu. Nejprve ho zneškodněte a pak zastřelte. Cestou k východu budete muset asi zneškodnit všechny lidi v čekárně. Na jejím konci otevřete dveře s číselným kódem (kód je 5325) a na



krátkém schodišti střelte do všech světel. Pak doběhněte ke dveřím vedoucím do malé kanceláře. V té najdete druhého teroristu. Je to ten tlustý úředník v bílé košili. Písknutím ho nalákejte do temné chodby, kde ho snadno odděláte. Pokračujte na ochoz ve vstupní hale a doběhněte po něm až k eskalátorům. Podél pravé stěny seběhněte až pod kameru nad malou terasou. Přepněte se na termální vidění a dalekohledem si přibližte dva zaměstnance, kteří se zastaví přímo pod vámi. Po kladné identifikaci projděte dveřmi za vámi do haly s výtahy. Zničte všechna světla a použijte výtah úplně vpravo.

8.6

Až se výtah zastaví, tak prostřelte mříž nad vaší hlavou. Vylezte na strop výtahu a po laně vylezte na výtahové závaží. Přeskočte na další závaží a z něj na krátký ochoz. Na jeho levém konci můžete vylézt na šedou trubku. Vylezte po ní nahoru a přeručkujte doprava. Na konci se pusťte a chyťte se trubky pod vámi. Z té můžete přelézt doprava do malého výklenku s potrubím. Za potrubím použijte dvojitý výskok a po vzepření se pokračujte na ochoz vpravo. Z něj střelte do protější mříže a přeskočte do klimatizace. Na jejím druhém konci opět střelte do mříže a vylezte ven. Přeručkujte k žebříku vlevo. Po několika žebřících vylezte až nahoru, kde narazíte na tři úchyty pro lano. Použijte ten prostřední a slezte až na výtah pod vámi. Z něj můžete vyskočit do výklenku se šachtou, kterou musíte seskočit dolů.

8.7

Vykoukněte z klimatizace a opatrně seskočte na ochoz pod vámi. Střelte do světla vpravo a pak do tmy nalákejte hlídkujícího muže v bílé košili. Až ho zneškodníte, tak ho ještě zastřelte. Rovnou můžete také zneškodnit mechanika u ventilu. Pak vylezte po žebříku vpravo na vyšší ochoz, ze kterého vidíte hlídkujícího teroristu o patro výš. Použijte nějaký speciální náboj a zneškodněte ho. Pak slezte dolů a doběhněte do rohu nalevo od startovní pozice. Zde můžete po dvou žebřících vylézt až na nejvyšší ochoz. Seskočte dolů a opatrně vykoukněte směrem k velkému větráku. Před ním klečí terorista, kterého musíte zneškodnit. Nyní zastřelte dočasně omráčené teroristy a doběhněte k bombě pod větrákem. Konečně máte tu hrůzu za sebou.

Jakub Holý

The Suffering

INFO

■ **VYDAVATEL:** Midway ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Surreal Software ■ **RECENZE:** PLAY 3 - 50 %

Hra se pokouší navodit strašidelné prostředí v klasické first- i third-person střílečce.

Hrůza na vás bude číhat za každým rohem...

1. THE WORST PLACE ON EARTH

Omrkněte fotku, opusťte celu a běžte k mříži napravo. V cele s vypadlými dvířky vytáhněte z mrtvoly Shiv. Vyraženým vchodem vejděte do strážnice a spínačem za dveřmi rozsviťte. Vzadu u zdi vezměte ze stolu mapu (Death House Map), ze skříňky baterie a prozkoumejte monitory. Červeným spínačem otevřete cely a uvnitř dvou z nich seberte Xombium. Přeutíkejte chodbou do sousední oblasti a všimněte si napravo se mihnoucího vězně. Následujte ho a po zborcení stropu v místech, kam vešel, vstupte do protějších dveří. Po úmrtí strážného vejděte do osvětlené kanceláře nalevo, seberte ze stolu vzkaz (Urgent Note) a z police baterie. Koukněte na monitory a červeným spínačem otevřete dveře před vámi. S pomocí mapy se přesuňte do umýváren (Showers), kde z lavice seberte Xombium. Vyjděte ven, vyslechněte telefonický hovor a dojděte si do kanceláří (Administration) pro další Xombium, baterie a náboje.

Vraťte se ke dříve otevřeným dveřím poblíž strážnice a vydejte se chodbou ke schodišti v jihovýchodním rohu budovy. Po videu zneškodněte monstrum - Slayera a přistupte ke dveřím na WC. Agenta, který odtud vyjde, můžete zabít a vzít mu zbraň nebo ho využít jako bodyguarda. Na toaletě pak vezměte Xombium. Na chodbě zahněte vpravo a vstupte do šaten (Locker Room). Uvnitř seberte ze stolu svítilnu, ze skříňky baterie a seběhněte po schodech naproti šatnám ke strážnici. V ní se na stole povaluje munice. Následujte agenta a po střetu se Slayery si dojděte pro Xombium, nacházející se ve strážnici v sousedství návštěvního prostoru (Visitor Area). Dveřmi naproti vstupte na ošetřovnu (Infirmary), kde poberte náboje, svítilnu a Xombium. Vyjděte ven a vchodem napravo vstupte do popravčí místnosti. Mrtvému agentovi ležícímu u dveří seberte revolver (pokud jste ho dříve nezabili) a opusťte místnost. Napravo rozsekejte barikádu, proběhněte zpřístupněným vchodem a zvedněte sluchátko telefonu visícího nalevo. Pak odtáhněte nápojový automat od dveří a chodbou za nimi projděte k místnosti napravo. Kromě munice a Xombia tu najdete ovládání elektrického křesla. Vyběhněte na chodbu a rozběhněte se k „Foyer". Vydejte se rovně ke dveřím na opačné straně haly a zkuste je otevřít. Zastřelte Slayera, který se zpoza nich vynoří a vejděte do strážnice. Uvnitř seberte munici a Xombium a také mapu Carnate Islandu. Mrkněte na monitory, v chodbičce napravo přesuňte sochu blokující zavřená vrátka tak, abyste zablokovali druhá - nyní otevřená a stiskněte červený spínač v prostoru strážnice. Nyní by měly být otevřeny oboje dveře v chodbičce. Zneškodněte před strážnicí útočící monstrum a vstupte do zpřístupněné chodby. V místnosti napravo vezměte munici a žlutým spínačem aktivujte plynovou komoru. Vyběhněte ven, vstupte do místnosti napravo a utkejte se Slayery. Přistupte k plynové komoře a připravte se na rychlou akci. Až se komora otevře, přiskočte ke skleněné výplni za ní. Jakmile Slayer prorazí sklo, proskočte otvorem, abyste unikli smrtícímu plynu. Aktivní nestvůra to štěstí mít nebude. Poberte munici, vyběhněte na chodbu a na jejím konci zneškodněte Slayera. Seběhněte schodištěm a vyprázdněte regály pod ním. Projděte skrze rozbité mříže a skrze modré dveře opusťte budovu.

2. DESCENDING

Rozsviťte světlo pákou vlevo na zdi, seberte ze země a polic munici s bateriemi a nahlédněte i do skříňky. Vpravo za rohem se vydejte chodbičkou na východ a na jejím konci vstupte do otevřených dveří. Světové strany určíte podle orientace šipky na mapě. Uvnitř místnosti zlikvidujte několik Slayerů a proveďte transformaci (stiskem △). Zpětnou přeměnu uskutečněte dříve, než se vyčerpá zásoba energie. V severovýchodním rohu kotelny vezměte z regálu munici, baterie a Xombium a odejděte otevřenými dveřmi na západě. Z bedny poblíž seberte světlice a mapu (Sub Basement Map), načež vstupte do kanalizace. V severozápadním rohu zatopené místnosti leží na zemi náboje. Vezměte je a vyjděte z vody do uličky na východě. U poškozeného potrubí uzavřete ventilem přívod páry (stisknutý ⊗ + pohyb levým analogem vpřed nebo vzad). Ze země seberte náboje, postupujte chodbou vpřed a po pár metrech na vás zaútočí Slayeři. Odrazte útok, vyprázdněte regály u zdi nalevo a na konci chodby, po sebrání předmětů, vyšplhejte vzhůru (stiskem R2).

Vykopněte dveře, vběhněte do místnosti se spoutaným bachařem a zneškodněte prvního Marksmana - uhýbejte jeho střelám a pár kulkami ho pošlete na onen svět. U mrtvoly si doplňte munici a další, včetně oslepujících granátů, vyndejte ze skříňky u severních dveří. Rozběhněte se na západ a v chodbičce před dílnou se utkejte se Slayery. Proběhněte dílnou, zahněte vpravo, odstřelte Marksmana a uvnitř místnosti vyprázdněte trojici plechových skříní. Další zásoby naleznete ve výklencích východní zdi. Střelami do plynových lahví v severozápadním rohu zpřístupněte chodbu a vydejte se vstříc vzpomínkám. Pak seberte v policích uloženou munici a za červenými dveřmi další zásoby. Odtáhněte bednu od dveří a v prostoru za nimi se utkejte se skupinou nestvůr. Sesbírejte roztroušené předměty a projděte otvorem proraženým ve zdi. Seberte ze stolu pár maličkostí a uchopte kolo na stěně. Otočte jím, abyste zpřístupnili vchod do výklenku před vámi a odneste si ze skrýše baterie, munici a „Official Document". Vyběhněte po schodišti na severovýchod a u otevřených dveří zvedněte ze země automat - Tommy Gun. Projděte dveřmi a seběhněte po schodech vpravo k regálům pod nimi. Nacpěte si kapsy, vyběhněte zpátky po schodišti a po naproti se nacházejícím žebříku vyšplhejte k východu.

3. SLUMBER OF THE DEAD

Vydejte se chodbou vpravo a v místnosti seberte z podlahy mapu (North Yard Map). Mrkněte na monitor a opusťte místnost. Zkuste otevřít únikový východ (Exit) a poodstupte od něj. Pohovořte s trestancem, který zpoza dveří vyjde a běžte s ním k mrtvému spoluvězni. Vezměte ze skříňky poblíž Xombium a následujte svého společníka. Postřílejte útočící monstra, dírou v plotě na jihu opusťte objekt a u mrtvého bachaře zneškodněte dvojici Marksmanů. Vezměte mrtvému revolver a získáte možnost střelby oběma rukama. Rozběhněte se k budově na východě, eliminujte Slayery a posbírejte předměty na lešení. Přeběhněte na pravý okraj lešení a seskočte za plot. Vstupte do východního křídla (East Cellblock).

4. ABBOTT PRISON BLUES

V doprovodu trestance rozsekejte barikádu, odtlačte bokem kovovou bednu a proběhněte chodbou ke dveřím nalevo. Na toaletách vezměte Xombium a v protější místnosti ze stolu a skříněk další zásoby. Severními dveřmi se vydejte ke strážnici (Control Station), uvnitř omrkněte monitory a červeným spínačem zpřístupněte cely. Rozběhněte se chodbou na jih a v otevřených kobkách seberte Xombium. Sejděte po schodech a prozkoumejte krev na podlaze. Po videosekvenci odstraňte několik Mainlinerů a dejte pozor na jejich agresivní krev. Poté vstupte do místnosti pod schodištěm. Vezměte ze skříňky munici, pákou na zdi zpřístupněte vchod do nižšího patra a tlačítkem u stolu otevřete mříže

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Čtvereček » 1st person mód
Trojúhelník » Transformace
Kolečko » Doplnění zdraví
Křížek » Použití
L1 » Odhození
L2 » Nabíjení
R1 » Útok
R2 » Skok
R3 » Svítilna
Směr. šipky » Inventář
Levá páčka » Pohyb
Pravá páčka » Otáčení

nacházející se poblíž. Skrze mřížoví v sousedství strážnice proběhněte do umývárny, kde ve skříňce leží baterie a munice. Přesuňte se do severozápadního rohu oblasti. Na konci chodby zahněte na jih a v prostoru s porušenou elektroinstalací zneškodněte Slayery. Vyprázdníte skříňky poblíž schodiště a seběhněte dolů. Odprásknete Slayera, doplňte si zásoby z okolních regálů a otevřete dveře pod schody. Vyběhněte k porušeným elektrorozvodům a rozstřílejte skříňku na stěně, čímž přerušíte dodávku proudu. Proběhněte dveřmi k východu napravo a opusťte objekt.

Jakmile se vypořádáte s útočícími kreaturami, přeběhněte na opačnou stranu prostranství, k trojici věžňů. Poté co zaútočí, je pobijte a seberte jejich zbraně. V severovýchodním rohu oblasti seberte Xombium a další předměty a otevřete vrátka na východě. Odrazte útok monster, u mrtvoly poblíž seberte munici a v plechové boudě opodál si vyzvedněte další zásoby. Projděte vrátky na jihu, pak dírou v plotě a zastřelte Mainlinera. Za stolem s lavicemi zvedněte ze země pár předmětů. Proběhněte brankou na severovýchodě, vpravo za plotem seberte u mrtvoly další předměty, eliminujte nestvůry a vstupte do severního křídla (North Wing). V místnosti nalevo doplňte zásoby, vraťte se na dvůr a vydejte zpět až k plechové boudě. Přisuňte k ní nedaleko stojící bednu a vylezte přes střechu až na kovovou lávku. Ve strážní věži napravo seberte Tommy Gun s municí a mapu (South Wing Map).

Přeběhněte po lávce na jih, u jedné z mrtvol zvedněte příručku k plamenometu (Flamethrower Instruction) a vejděte do knihovny (Library). Na opačném konci místnosti zahněte vpravo, zlikvidujte Mainlinery a vejděte do kanceláře (Office). Doplňte si zásoby a projděte dveřmi na sever. Pobijte Slayery, seběhněte po schodech k užitečnými předměty zaplněným policím a rozběhněte se k ošetřovně (Infirmary). Ubraňte se monstrům, posbírejte po okolí Xombium a vydejte se k operačnímu sálu (Operations Room). Na WC seberte, co se dá, a před operační místností zvedněte telefon na zdi. Otevřete dveře na východ, vyslechněte dva visící kumpány a po popravě rychle oddělejte kulometčíka. Odprásknete přibíhnuvší poskoky a rychle se chopte kulometu. Vyřiďte hordu monster, posbírejte okolo rozházené předměty a červeným spínačem otevřete přístup k nákladovému prostoru (Loading Dock). U mohutných vrat vyskočte na bedny a výše ke dveřím. Projděte chodbou ke strážnici. Seberte uvnitř ležící zásoby a ze skříňky vytáhněte mapu (Recrecreation Yards Map). Dříve, než vstoupíte do strážnice, můžete navštívit WC na severovýchodě a sebrat odsud menší množství munice. Kromě ní na toaletách naleznete i pár příšerek.

Pakliže je s vámi stále ještě černý spoluvězeň, propusťte ho stiskem červeného spínače na panelu u ok-

na. Poté vyjděte ze strážnice a protějšími dveřmi opusťte oblast.

5. NO MORE PRISONS

Ve strážní věži seberte náboje a seběhněte po schodišti. Po animaci oberte mrtvé o zbraně a Xombium, načež se od hořícího automobilu vydejte k oblasti označené jako „Recreation Yard A". Spolu s bachařem v nedaleké strážní věži postřílejte skupinku monster a poberte po okolí poházenou munici a Xombium. Přeběhněte podél strážní věže na jih a v sousední oblasti poblíž stojícím kulometem rozstřílejte hordu monster. Posbírejte v okolí, co se dá a běžte k vrátkům na severu. Projděte k západní sekci vězení (West Block Building) a rozběhněte se podél zdi na západ. Po videu se vypořádejte se Slayery, vezměte ze země (poblíž na plotě napíchnutého bachaře) brokovnici a vejděte do budovy na východě.

6. I CAN SLEEP WHEN I'M DEAD

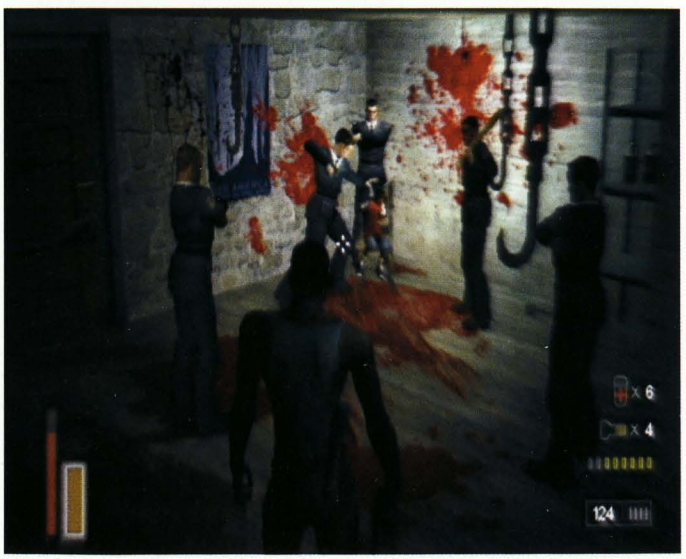
Vstupte do zničené strážnice a ze stolu seberte mapu (West Cellblock Map). Ze skříňky vytáhněte revolver a rozběhněte se podél zdi vlevo. V další strážní místnosti posbírejte munici a baterie, mrkněte na monitory a stiskněte červený spínač. Přeběhněte na východ k místnosti pro důstojníky (Officer Station), doplňte si uvnitř zásoby Xombia, munice a baterií do svítilny a spínačem otevřete cely. Přesuňte se na opačný konec chodby, k návštěvní místnosti. Cestou zlikvidujte kreatury, které na vás zaútočí a také se stavte pro pár maličkostí na WC. V návštěvní místnosti pohovořte s přeludem manželky, eliminujte Slayery a v jídelně posbírejte Xombium a munici. V nedaleké komůrce (Sprinkler Access) rozsekejte barikádu a uvnitř vezměte brokovnici a granáty. Kolem umístěným na zdi aktivujte vodní trysky a uhaste jedno z ohnisek požáru. Další ohnisko uhasíte tím, že přitáhnete jeden z nápojových automatů na kanalizační odtok uprostřed místnosti. Nyní můžete proběhnout dveřmi na východ, ke strážnici.

Ve strážnici seberte granáty a náboje. Za přepážkou najdete na zemi ležící munici do Tommy Gunu a ve skříňkách Xombium a další granáty. Pak stiskněte červený spínač, vyjděte z místnosti, oběhněte strážnici vpravo a rozbijte zátaras u dveří. Přeběhněte k vězeňskému bloku R (R-Block), postřílejte zde několik Slayerů a také svého prvního Noosemana, který útočí ze stropu. Vejděte do důstojnické místnosti a stiskněte oba červené spínače. Vezměte ze skříňky brokovnici a rozběhněte se k hořící posteli v jedné z cel.

Oběhněte postel a za ní seberte Xombium, brokovnici a náplň do plamenometu. Vraťte se před celu a rozběhněte se k vratům, směrem k prádelně (Laundry Room). Cestou můžete v prostoru za oplocením posbírat řadu užitečných věcí. Před prádelnou postřílejte skupinku Mainlinerů a v okolí seberte, co je libo. Pákou na západní stěně otevřete vchod a uvnitř prádelny zlikvidujte hejno nestvůr. Prozkoumejte regály v ohrádkách a vyběhněte schodištěm ke strážnici. Zvedněte sluchátko zvonícího telefonu, prozkoumejte skříňky a stůl, načež seběhněte do níže položeného patra. Uličkou na západě proběhněte do sousední lokace, kde zastřelte Noosemana, vzadu seberte mrtvému zásoby Xombia a munice a dírou poblíž seskočte do uličky. Pákou na zdi vlevo za rohem otevřete dveře a přeběhněte na východ ke schodišti. Seběhněte dolů, prostřílejte se k regálům na opačné straně a po doplnění zásob proběhněte dírou ve zdi do tunelu, v němž odolejte útoku monster. Na jeho konci, po videu, seberte u postele se povalující munici a otvorem ve stropě vyšplhejte vzhůru. Rozběhněte se vlevo podél cel a v poslední z nich seberte Xombium a baterie. Zabijte číhajícího Noosemana a vyběhněte po schodech k dalším celám. V té nejvzdálenější nalevo naleznete Xombium. V poslední z cel na opačné straně seberte, po menší vzpomínce, další Xombium. Vyjděte z cely, vylezte po palandě vzhůru do hořejšího podlaží a přečtěte si poznámky (Scrawled Note), které naleznete u mrtvého vězně. Poté vběhněte do uličky.

7. EVERYTHING BEAUTIFUL IS GONE

Utíkejte vpřed, seberte u mrtvoly brokovnici s Xombiem a nalevo seskočte otvorem v zábradlí na lávku vedoucí k věži. Uvnitř seberte granáty s municí a utečte ven před jedovatými výpary. Po žebříku vyšplhejte na střechu, seberte Xombium a přeskočte na sousední střechu. Uličkou točící se vpravo doběhněte ke dveřím, za nimiž se skrývá vystrašený muž. Posbírejte předměty ležící u dveří a v uličce napravo a poté vstupte do místnosti. Na stole leží brokovnice a ve skříňce granáty. Seběhněte pod schodiště k bojácnému bachaři. Promluvte s ním, zvedněte ze země munici a Xombium a následujte bachaře. Přeběhněte po lávce na západě, rychle použijte reflektory po stranách k sežehnutí objevivších se Slayerů a na západním konci lávky shoďte do díry u žebříku kovovou bednu ležící opodál. Tím docílíte exploze plynových lahví pod žebříkem a vyražení uzamčených dveří. Slezte nyní po žebříku a vyběhněte proraženou stěnou na baseballové hřiště. Zneškodněte Marksmany se Slayery, doplňte zásoby Xombia v severozápadním rohu hřiště a následujte bachaře k budově na jihovýchodě (většinu Slayerů můžete zničit nasměrováním reflektorů na lávce na plochu hřiště). Uvnitř objektu prozkoumejte



skříň a krom jiného vezměte ze stolu mapu (Quarry Map). Budete-li potřebovat více Xombia, vyběhněte ven a vezměte je z korby nákladáku. Poté vyšplhejte po žebříku v místnosti s vysílačkou a přeskočte na střechu hořící budovy. Přeběhněte na pravý okraj střechy a seskočte dolů. Seberte munici u mrtvoly ležící na západě a další vlevo od vchodu do dílen (West Workshop). Pak vstupte do objektu.

8. DARKEST NIGHT, ETERNAL BLIGHT

Utíkejte chodbou, postřílejte kreatury a vejděte do strážnice. Seberte brokovnici a granáty, opusťte místnost a v oploceném prostoru vezměte Xombium. Vyskočte na střechu strážnice, posbírejte zde ležící materiál a po žebříku u plotu vylezte na ochoz. Zcela nalevo leží munice a Xombium. Doběhněte si pro ně a na opačném konci ochozu pak rozbijte barikádu. Projděte dveřmi k místnosti s probouranou zdí, doplňte zásoby a seskočte ke hřbitovu. Posbírejte předměty u mrtvoly bachaře a pokračujte v cestě podél zdi po vaší levici. Doběhnete ke skrytému pohřebišti vězňů. Utíkejte na jih a projděte si vzpomínky. Běžte cestou na východ a na jejím konci objevíte světlice a výbušniny. Rozběhněte se na opačný konec cesty (na západ) a postřílejte bachaře, kteří na vás zaútočí. Stejně naložte i se Slayery, jenž se objeví. Posbírejte u mrtvol pár užitečných věciček, rozběhněte se cestou na západ a vypořádejte se s Marksmany. V trávě u cesty doplňte inventář a běžte po cestě k jeřábu. Nalevo od něj najdete munici. Napravo u schodiště pak zase něco málo výbušnin. Zbylé místo zaplňte věcmi, které naleznete v budce opodál, a seběhněte po schodech k žebříku. Seskočte podél něj vstříc skupině monster, zlikvidujte je a ve výklenku pod schody seberte ležící předměty. Přeběhněte ke druhému žebříku, vylezte vzhůru a vejděte do kamenolomu (Quarry). Vezměte ze stolu pár světlic a postupujte chodbou. Ze stolu nalevo, v blízkosti oběšence, seberte munici a utíkejte dál, až narazíte na bachaře. Po několika vteřinách je zabit Burrowerem, pro vás do této chvíle neznámým monstrem. Sledujte jeho stopu v zemi a až vyleze na povrch, několika ranami ho zabijte. Přiberte do inventáře výbavu mrtvého bachaře a vyskočte na blízké schodiště. Vyběhněte vzhůru a přeskočte vlevo na prostranství s množstvím předmětů. Seberte, co můžete, a přeskočte zpět na schodiště. Pak proběhněte mezi plameny.

9. OBLIVION REGAINED

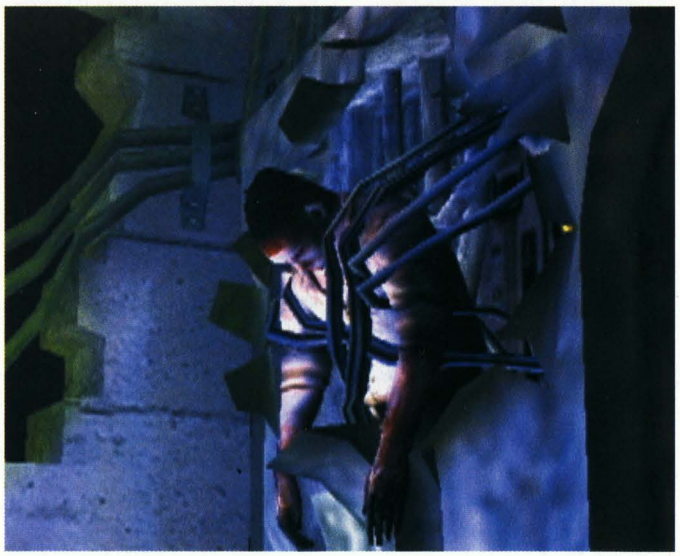
Vyběhněte vpřed lesní stezkou, na konci posbírejte za dřevěnou bednou ležící předměty a vejděte do tunelu. V jeskyni se vypořádejte s nestvůrami a na východě rozbijte prkenný zátaras. Zneškodněte pár Burrowerů, uvnitř výklenku seberte zásoby a vpravo před výklenkem mezi bednami najděte detonátor. Prosekejte se k němu a použijte ho k odstřelení stropu. Přes spadlý balvan vyskákejte nahoru na skalní římsu, seberte ze země světlice a vyšplhejte výše k římse, na níž leží výbušniny. Přeběhněte po úzké stezce podél propasti směrem na jih, slezte po žebříku a přeskočte k hromádce munice a Xombia. Seberte vše a vraťte se zpět k žebříku. Vylezte vzhůru a po kovové lávce přeběhněte k tunelu, v němž seberte baterku. Postupujte tunelem vstříc monstrům, zlikvidujte je, seberte okolo ležící předměty a běžte dál, k zábraně z prken. Střelami do bedýnek s TNT zpřístupněte krátký podzemní úsek, na jehož konci vyběhněte na čerstvý vzduch. Zabijte útočící Burrowery, vyběhněte na protější svah a po zneškodnění Slayerů obohaťte svůj inventář o výbavu mrtvého muže, jehož tělo leží poblíž. Vraťte se na cestu a rozběhněte se směrem k mostu. Na konci stezky posbírejte Xombium a výbušniny a skrze plot vyběhněte vzhůru po schodech. Proběhněte porušeným pletivem k další várce zásob a o pár metrů dále seskočte dírou v plotě na plošinku s manipulačním pultem jeřábu. Přesuňte s jeho pomocí břemeno jeřábu vpravo, seskočte do prohlubně a postřílejte běsnící Slayery. U žebříku posbírejte TNT a vyšplhejte po žebříku ke stezce, na jejímž konci si v domku vyzvedněte munici. Pak přeskočte od žebříku vpravo do výklenku, ze kterého vyšplhejte nahoru k tunelu, vedoucímu k dalšímu jeřábu. Na níže položené římse seberte munici a na východě zaregistrujte střížku, na níž leží mrtvola. Přeskočte na střížku a seberte mrtvému Xombium a munici. Posbírejte zásoby pod střížkou a také ty, ležící za bedýnkami na opačné straně prostranství. Detonátorem z bezpečí zastřeleného prostoru odstřelte zavalený tunel a proběhněte jím vstříc vzpomínkám. Následně se ubraňte útoku Marksmanů s Burrowery a vyběhněte svahem po stezce, směřující k domku. Zde doplňte svou výbavu, zneškodněte Burrowera a běžte stezkou na západ, k šachtě č. 5. Jakmile budete na místě, použijte jeřáb k „osvobození" trestance uvězněného ve výklenku napravo a poté pohněte břemenem co nejvíce vlevo. Přeskákejte přes zavěšené břemeno k lávce po vaší levici. Pod lampou se oddejte vzpomínkám a za bednami u jeřábu si doplňte munici. Uchopte ovládání dalšího jeřábu, porazte zavěšeným břemenem zásobník s vodou a uhaste tak požár pod ním. Seběhněte do prohlubně, u bedýnky seberte Xombium a vběhněte do zpřístupněného tunelu.

10. YOU'VE MISTAKEN ME FOR SOMEONE ELSE

Utíkejte tunelem k nákladáku a za ním seberte řádku prima věciček. Dírou v plotě proběhněte na lesní stezku, vlevo u mrtvoly schované za křovím doplňte inventář a utíkejte na sever k balvanům ležícím u zdi. Překonejte zeď, vběhněte do altánku uprostřed jezera (po lávce z opačné strany) a po krátkém vzpomínání posbírejte zde ležící předměty. Vyběhněte z altánu a vydejte se na sever. Od schodiště, ke kterému doběhnete, se rozběhněte vlevo podél zdi, až narazíte na mrtvolu. Seberte ze země mapu (Asylum map) a vraťte se ke schodišti. Vyběhněte vzhůru, vpravo u laviček si doplňte munici a po schodišti na opačné straně chodníčku vystoupejte ke zděnému domu. Na nádvoří zneškodněte skupinu kreatur, z laviček u stromu seberte náboje a v zadní části prostranství napravo najdete na lavičce u zdi Xombium a baterie. Další munici najdete před vchodem do stavení. Nakonec rozsekejte bedýnky u bočního vchodu do domu, odtáhněte od něj kovovou klec a vejděte.

11. HATE THE SIN, NOT THE SINNER

Vejděte do kuchyně a po videu odrazte útok Slayerů. Rozstřelte kameru nad sporákem a dveřmi u protější zdi projděte ke schodišti. Nad ním vstupte do místnosti napravo a uvnitř posbírejte baterie a granáty. Vyjděte na chodbu, na WC seberte Xombium a revolver. V knihovně posbírejte v okolí ležící předměty a vstupte do dveří nalevo od chlápka rozmlouvajícího na pohovce. Seskočte dírou ve zdi, vyběhněte po schodech nahoru, prozkoumejte všechny místnosti po vaší pravici. V jedné z nich najdete náboje do brokovnice. Vraťte se zpět ke schodišti, cestou se stavte ve výtahové šachtě pro zásoby munice a výbušnin. Seběhněte po schodech ke dveřím na jihu. Proběhněte chodbou vlevo a v jídelně doplňte zásoby Xombia. Opusťte jídelnu a vstupte do protějšího pokoje ke kreatuře podobné vašemu alter egu. Poté navštivte WC, seberte lahvičky Xombia a vejděte do studovny. Prohlédněte si mrtvolu strážného a zničte promítací kameru. Nevšímejte si zvonícího telefonu a přeutíkejte chodbou na jih do divadla (Theater). Po projevu virtuálního konferenciéra postřílej Slayery, vyběhněte na pódium, zlikvidujte několik Noosemanů a odstřelte vlevo na stěně madlo, na němž je uvázáno lano. Otevřete dveře na opačné straně pódia a v místnosti za nimi si doplňte inventář. U východu na severu rozsekejte prkennou zábranu a projděte dveřmi na chodbu. Doběhněte k místnosti s vám podobným monstrem a seskočte do díry v podlaze. Prozkoumejte suterén, vyslechněte monolog Dr. Killjoye a zneškodněte hordu Mainlinerů. V regálu seberte požárnickou sekyru a vytáhněte mezi policemi zasunutou kovovou klec. Tím vyřadíte z provozu jednu z promítaček. Rozstřílejte i druhou, vyjděte dveřmi na opačné straně místnosti, přeběhněte doleva k hromadě uhlí a posbírejte okolo rozházené věci. Proběhněte uličkou k zabedněným dveřím, u zaplaveného generátoru seberte v jeho blízkosti Xombium a rozsekejte prkennou zábranu. Projděte dveřmi a přesuňte se na sever do Foyer. Vyběhněte po schodech vzhůru, prohledejte kóje a najděte kovovou klec. Vytáhněte ji na chodbu a přesuňte na místo označené na mapě názvem „Attic Match". Vylezte na klec a dále vzhůru propadlištěm do podkroví. Projděte okolo modře světélkujícího zářiče a za ním otočte kolem, čímž ho deaktivujete. Vraťte se do vstupní místnosti v podkroví, postřílejte hejno monster, projděte brankou ke kleci s promítačkou a odtáhněte ji od plotu tak, aby přestala fungovat. V zadním koutě místnosti vezměte lahvičky Xombia a napravo zlikvidujte další projektor. Utíkejte do Foyer a dveřmi na západě projděte do předváděcí místnosti. Po projevu Dr. Killjoye vstupte dovnitř a co nejrychleji zničte všechny promítačky v místnosti. „Nezničitelnou" promítačku zničíte odstřelením pojistkové skříně na stěně. Až porazíte Dr. Killjoye, stiskněte žlutý spínač na zařízení uprostřed místnosti a následně tlačítkem R1 zasáhněte získanou energií spoutané monstrum. Pak vyskočte z okna.



12. A LONELY PLACE TO DIE

Zvedněte Xombium a baterie ze země vedle mrtvoly u zdi a nad schody vlevo seberte munici. Přeběhněte ke vchodu do „Asylum" a napravo vezměte ze zídky náboje. Přeběhněte na opačnou stranu a u mrtvoly posbírejte další předměty. Seběhněte po schodech, proběhněte kolem sochy a v zadním koutu parku napravo seberte Xombium s municí. Přeběhněte okolo sochy směrem k železné bráně a před ní zabočte vlevo do labyrintu z křoví. Následujte své vize a najděte uvnitř bludiště altánek. Poberte uvnitř pohozené věci a vraťte se zpět k železné bráně. Cestou postřílejte pár Burrowerů. U brány zvedněte poznámky (Urgent Note) a přečtěte si je. Postupujte stezkou a dejte pozor na výbušné krysy přebíhající cestu. Mezi ohýnky nalevo seberte TNT a prorazte prkna bránící průchodu k poblíž se nacházejícímu domku. Uvnitř přístřešku seberte munici s Xombiem a vraťte se k cestě. Přeběhněte po mostě, seberte na něm munici a postřílejte pár Slayerů a Marksmanů. Slayeři se budou respawnovat, dokud je netrefíte do hlavy. Až postřílíte všechna monstra, běžte po cestě k dalšímu můstku. Před ním napravo se nachází rozvaliny, v nichž obdržíte nový „Archive Page". Prozkoumejte zbořeninu domu a také okolí studny v jeho blízkosti. Zanedlouho vás překvapí další vzpomínka a zaútočí na vás Burroweři se Slayery. Pakliže je zlikvidujete, vydejte se od domu k cestě a podél ní seběhněte napravo k jeskyni,

jejíž vchod hlídá párek Burroverů. Prostřílejte se do pravé jeskynní chodby a seskočte o kousek dál k mrtvým vězňům. Seberte zde roztroušené předměty (hlavně „Bike Pump" pro plamenomet) a rychle vylezte z prohlubně, abyste unikli jedovatým výparům. Doběhněte zpátky k cestě, běžte dále na severozápad a před hořícím porostem eliminujte páreček Slayerů. Vyšplhejte po skále nalevo od požáru, seberte z bedýnky napravo zásoby, včetně „Molotovova koktejlu" a „Sketchbook Page". Seběhněte dál v lese ze svahu dolů, zničte skupinku Slayerů a seběhněte dolů k cestě. Běžte po ní až k můstku, u něhož sejměte osamoceného Marksmana. Napravo před můstkem uvidíte nákladák. V jeho blízkosti najdete mrtvolu, Xombium a broky. O kousek blíže k řece leží mezi stromy další. Seberte je a skočte do vody. Na druhém břehu seberte u mrtvoly dvě lahvičky Xombia. Zlikvidujte dvojici Marksmanů a doběhněte po proudu říčky k jeskyni, v níž naleznete Molotovovy koktejly a náboje do brokovnice. Proběhněte jeskyní, seberte u mrtvoly před východem pár lahviček Xombia a vyjděte ven. Setkejte se se svou zesnulou ženou a synem a poté zabijte pár Slayerů, Burrowerů a Marksmanů. Na břehu jezera najdete slušnou zásobu munice, pak se skrze jeskynní tunel vraťte k můstku a nákladáku. Použijte zvedák u levého zadního kola a svrhnete tak vůz dolů na břeh říčky. Přes povalený automobil vylezte na protější část zborceného mostu, seberte zde ležící Xombium a vběhněte do lesa.

13. DANCING AT THE DAWN OF THE APOCALYPSE

Běžte po cestě, napravo u trafostanice seberte zásoby a seběhněte cestou k věznì a skupince Slayerů. Postřílejte monstra. Promluvte si s Clemem. Posbírejte předměty na zemi a následujte Clema. Uvidíte střet Slayera s Mainlinerem a následně monstrózní příchod zatím pro vás neznámé bestie - Festera. Disponuje neprůstřelným pancířem, takže ho nejlépe porazíte s TNT nebo Molotovovými koktejly. Dávejte při boji pozor na výbušné krysy. Po boji seberte zásoby mrtvého pod lávkou a pokračujte s Clemem v běhu po pláži. U vraku lodi se ubraňte útoku Festerů s Burrowery a další z nich postřílejte za vrakem u malého voru. Doplňte inventář za balvanem schovanými předměty. Vraťte se k vraku lodi a uvnitř zlikvidujte přicházejícího Fostera. Použijte TNT a projděte zbořenými vrátky na palubu „lodi". Poberte okolo poházené předměty, cestou na horní palubu se poddejte vzpomínkám a poté vstupte do prostoru napravo - uvidíte, kterak se dole ve vodě objevují Festeři. Sestřelte sudy s petrolejem naproti vás a dalšími střelami petrolej na hladině zapalte. Nyní se už Festeři nebudou objevovat a bránit Clemovi v odplutí. Vylezte na horní palubu a doplňte si zásoby. Po přídi seběhněte ke vstupu do stoky, zamávejte Clemovi, seberte ze země jeho mapu a vejděte do stoky.

14. SURFACING

Utečte stokou před výbušnými krysami, zahněte vlevo, pak vpravo, vylezte po žebříku vlevo za rohem a pokračujte vpravo uličkou podél nadržíí vstříc těžkopádnému Festerovi. Sejměte ho Molotovovými koktejly, případně TNT, seberte baterie ze stolu a světlice ze skříňky. Za prkennou bariérou napravo vezměte výbušniny. Vyběhněte po schodech, sejměte dalšího Festera a vběhněte do rozvodny, kde postřílejte několik nestvůr. V regálech na jihu si doplňte munici a dveřmi mezi nimi vejděte do skladu. Zbavte se Mainlinerů, ze stolu u dveří seberte baterie a Xombium. Další dvě lahvičky Xombia leží v jihozápadním rohu. Po doplnění zásob přistupte ke trojici kol na severu muničáku a použijte je ke zpřístupnění zamřížovaného průchodu na jihu. Seberte z polic pod schodištěm všechno, co poberete, a rozbijte barikádu pod schody hned poté, co zlikvidujete číhajícího Noosemana. Ze skrýše za prkny vezměte zásoby a vyběhněte po schodech nahoru. V místnosti nalevo doplňte munici a vstupte do laboratoře (Medical Lab). Nevšímejte si uvězněných Slayerů, v jihovýchodním rohu místnosti seberte Xombium a pákou na zdi otevřete vrata. Projděte jimi, zahněte vpravo, poddejte se vzpomínkám a odprásknete útočící monstra. Vyjděte z místnosti na východ a objevíte se v suterénu domu (Death House Basement). Utíkejte do jihovýchodního rohu oblasti (To Sub Basement) a duch vězně vám otevře východ. Projděte jím, proběhněte uličkou na západ a na jejím konci vyjděte ven.

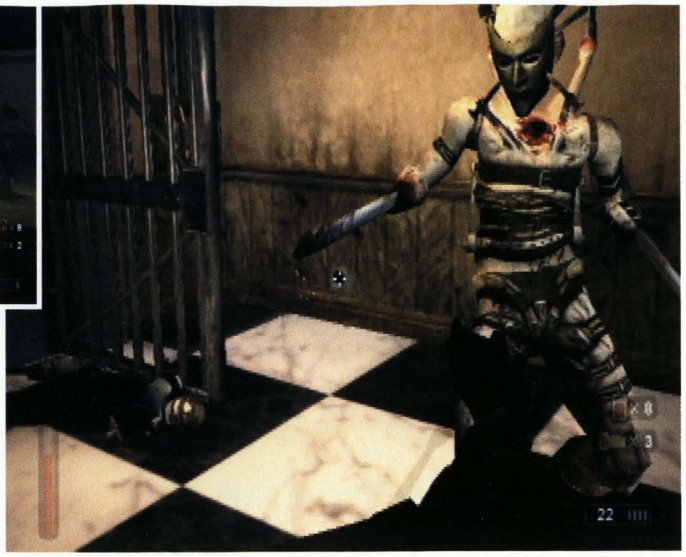
15. AN EYE FOR AN EYE MAKES THE WHOLE WORLD KLIND

Projděte mřížemi, pod schodištěm zahněte vlevo a seberte z regálu Xombium. Vyběhněte po schodech, zahněte vlevo do místnosti pro svědky poprav (Witness Area). Doplňte si zásoby Xombia. Přistupte ke skleněné výplni, po krátké animaci rozstřílejte po okolí rozmístěné pojistkové skříňky na zdech, vyhýbejte se volně visícím elektrickým kabelům a přeskakujte elektrické vlny jdoucí od elektrického křesla. Nakonec vypněte proud pomocí páky na generátoru a ukončete tak Horácovo utrpení. Přesuňte se na sever k další svědecké místnosti, proběhněte popravčí celou a vyběhněte po schodišti napravo za dveřmi. Postřílejte smečku kreatur a utíkejte chodbou vpřed. U modrých oken odbočte vpravo, pak vlevo a před požárem znovu vpravo. Vejděte do dveří

a doběhněte chodbou k celám, kde jste na počátku hry pobývali. Po konverzaci se zesnulou rodinou sledujte paprsek promítačky a v místě, kam dopadá, seberte Killjoyovy záznamy (Killjoy's Diagnosis). Projděte probouranou zdí nalevo, hned co zlikvidujete objevivší se bestie. Projděte dveřmi nalevo, postřílejte Slayery, za rohem vlevo vejděte na pánské WC a otevřete uzavřenou kabinku pro další vzpomínání. Opusťte záchodky, seběhněte po schodišti a dírou ve zdi napravo od ohně opusťte budovu.

16. WHO WANTS TO DENY FOREVER?

Běžte podél budovy doprava, posbírejte ze země Xombium a proběhněte plotem k hromádce zásob. Zneškodněte skupinku Festerů, v okolí posbírejte rozházené věci, další naberte ve strážní věži na východě a pak projděte Festery probouranou dírou do sousední oblasti. Přeběhněte prostranství likvidujíce pár Burrowerů a u komunikačního centra na jihu zastřelte Marksmana. Vstupte dovnitř a v místnosti napravo seberte „Urgent Ticker Tape". Přečtěte si sbírku lístků, za komunikačním centrem u zdi doplňte Xombium a zlikvidujte Festera, který proboural oplocení poblíž náklaďáku. Vejděte pak tudy do zpřístupněné oblasti, utíkejte vpřed až k bránícímu se strážnému a zlikvidujte útočící Festery. Na Marksmany a Slayery, kteří se objeví, použijte nedaleko stojící kulomet. Posbírejte po okolí pohozené předměty a vejděte do díry ve zdi na jihu. Pak projděte polozbořenými dveřmi.



17. DEATH BE NOT PROUD

Vyběhněte za plot, utíkejte vpravo a u dvojice autobusů si to rozdejte se skupinou nestvůr. Seberte broky z náklaďáku, mezi autobusy vezměte oslepující granáty. U třetího autobusu (na jihovýchodě) zlikvidujte pár Marksmanů a u vysypaného koše u zdi seberte Xombium. Utíkejte na východ podél stěny a vlevo za rohem zvedněte baterku s náboji. Vraťte se k osamocenému autobusu, odstřelte klín pod zadním kolem a zneškodněte útočící Slayery. Vylezte na přední kapotu autobusu a přeběhněte po střeše na cestu vedoucí k majáku. Utíkejte na východ. Až doběhnete k požáru, seberte v jeho blízkosti vpravo a vlevo ležící Molotovovy koktejly, sejměte dva Burrowery a vraťte se k víku kanalizace, kde před chvílí umřeli prchající vězni. Od kanálu směrem na jih se schovávají za křovím dva Marksmani. Zastřelte je, seběhněte u víka kanalizace po strmém svahu na jihu k tunelu ve skále. Na konci stezky přeskočte do dalšího tunelu, na jeho konci vyšplhejte ke strážnímu domku. Zneškodněte skupinu monster. Než vyšplháte nahoru, můžete seběhnout po břehu řeky ke skalnímu výklenku, ve kterém najdete spoustu užitečných předmětů. Až si to vyřídíte s monstry u strážního domku, seberte uvnitř munici a další věci a rozběhněte se dolů, k tunelu. U zasypaného tunelu seberte baterie, vydejte se vpravo a mezi stromy zneškodněte několik Burrowerů. Pokračujte v cestě na jihovýchod, až doběhnete k prostranství s kulometem. Použijte ho k likvidaci spousty Marksmanů. Rozběhněte se na sever k budce stojící na úpatí skal. Pokud chcete získat zásoby ukryté uvnitř domku, probourejte se sekyrou dovnitř a poslužte si. Pak vylezte na střechu a z ní na stezku ve skalách. U trosek letadla seberte zásoby a zlikvidujte přibíhající Marksmany. Nyní se vraťte na prostranství s kulometem a vydejte se na východ stezkou vedoucí k tunelu. U vchodu si dejte pozor na vybuchující nálože a vběhněte do jeho nitra.

18. SINGLE BULLET THEORY

Utíkejte jeskyní a u ležícího torza seberte munici. Otočte se na jih, vběhněte tunelem k propasti, u stožáru posbírejte další předměty a vběhněte zpět do jeskyně. Vraťte se ke vstupu a rozutíkejte se vlevo, na sever chodbou, na jejímž konci eliminujte párek Festerů. Proběhněte zaplavenou jeskyní a v chodbě, do níž vejdete, zlikvidujte zákeřného Noosemana. U mrtvého muže na konci chodby posbírejte granáty a o pár metrů nazpět vyšplhejte po skalních výčnělcích k výše položené skalní chodbě. Doběhněte do jeskyně, seberte napravo ležící zásoby a na opačné straně vkročte do zatopeného tunelu, na jehož konci vyšplhejte do pevnosti Maleson. Seberte z regálu zásoby se záznamy (Diary Entry). Vyjděte z místnosti, vydejte se chodbou a zastavte se na křižovatce. Odstřelte bedny blokující dveře a vejděte do velitelské místnosti. Poberte okolo ležící předměty a projděte své vzpomínky. Opusťte místnost, zahněte vpravo a podél oplocení doběhněte ke schodišti. Seběhněte dolů, posbírejte v rohu ležící věci a vyhoďte do vzduchu bedny v jihovýchodním rohu haly. Postavte se za kulomet a zlikvidujte hordu kreatur. Vběhněte do díry vzniklé explozí beden s municí a osvoboďte ve skále uvězněného chlápka hozením výbušniny k bednám s TNT, ležícím u krápníkového zátarasu. V místech chlápkova nedobrovolného pobytu seberte něco zásob a rozběhněte se za ním, dávajíce přitom pozor na Noosemany. Následujte vězně až do kotelny, kde o něj přijdete a znovu se setkáte s Hermesem. Pro jeho porážku zavřete rychle ventily ve všech čtyřech rozích místnosti. Ve druhé fázi musíte zamezit úniku plynu z kanalizace. Na jižní straně místnosti uzavřete kanál sestřelením bedny, otvor uprostřed místnosti uzavřete pomocí opodál stojící kovové bedny, víko kanálu napravo od pece uzavřete odstřelením za ním se nacházejících beden

a otvor nalevo přestřelením lana uchyceného na zdi. Nyní existují pouze dva otvory v podlaze, u nichž se může Hermes objevit, Počkejte si, až se zjeví před pecí, a použijte ventil před ním k vypuštění páry, čímž ho vtlačíte do pece. Rychle zavřete dvířka a spalte ho. Průchodem nalevo od pece opusťte kotelnu a ve skladišti doplňte zásoby. Po žebříku pak vylezte vzhůru.

19. AND A CHILD SHALL LEAD THEM

Vstupte do dveří na jihu a prohlédněte regál. Vyjděte z místnosti protějšími dveřmi a utkejte se s trojicí Inferen, ohnivých dívek. Vyslechněte si strážného a následujte ho ke strážnímu domku. Po další rozmluvě se v jeho patách přesuňte ke hřbitovu, kde s jeho pomocí zničte další Inferny. Utíkejte za Ernestem, u nákladáku se utkejte s monstry a u generátoru zlikvidujte hejno Slayerů. Vejděte do strážní věže, ze skříňky seberte Xombium a vylezte po žebříku. Posbírejte v rohu pohozené předměty, vyjděte na ochoz a reflektorem osviťte díru v zemi, odkud vylézají Slayeři. Tím zamezíte jejich opětovnému útoku. Slezte po žebříku dolů a zvedněte zvonící telefon. Vyjděte ze strážnice, přeběhněte na pravou stranu hořící ohrady a zneškodněte několik Inferen. Proklouzněte k nákladáku za plotem, z jeho korby seberte munici a další věci. V severozápadním rohu ohrady si nacpěte kapsy TNT a použijte páku na generátoru k jeho spuštění. Následujte Ernesta k Infernám a zničte je. Znovu se rozběhněte za Ernestem. Z rozcestí uprostřed majáku se vydejte na západ stezkou vedoucí k tunelu. Najděte uvnitř jeskyně trojici vězňů a zbavte je hrozby nepříjemně dotírajících nestvůr. Zatopenou chodbou na severu jeskyně doběhněte až na konec, zneškodněte útočícího Slayera a vyskákejte po krápníkových plošinách do výklenku a další chodby, v níž eliminujte dvojici monster. U mrtvoly seberte munici a uličkou vlevo se vraťte k místu střetu s prvním Slayerem. Pak se vraťte k Ernestovi. Vyšplhejte po žebříku, vyběhněte po spirálovitém schodišti k mechanismu s ozubenými koly a odstřelte kovové úlomky blokující převody. Pak uchopte madlo kola uprostřed zařízení a párkrát jím otočte vpřed. Vyjděte dveřmi na ochoz, vyšplhejte po žebříku vzhůru a ověřte si, že maják funguje. Vraťte se k Ernestovi a ve spodní místnosti majáku u paty žebříku seberte pár poznámek (Urgent Tiicker Tape). Následujte Ernesta ke strážnímu domku, kde vám Horác otevře bránu.

20. LAST BREATH BEFORE DYING

Běžte za Ernestem, zničte Inferny a postupujte podél pobřeží. Vlevo u mrtvoly seberte ležící předměty, další pak u poraženého zábradlí a pod stromy za ním. O kousek níže se utkejte s monstry a seběhněte k tunelu, před nímž odstřelte několik kreatur. Uvnitř tunelu se vypořádejte s Infernami, přelezte po lešení do oploceného prostoru, posbírejte rozstroušené předměty a rozstřelte potrubí u západní zdi. Přesuňte opodál stojící kovovou bednu na kanál v podlaze. Voda řinoucí se z trubek uhasí oheň v severní části tunelu, takže tudy můžete (po likvidaci Mainlinerů) pokračovat v cestě. Až poběžíte kolem náklaďáku, posbírejte u něj předměty, uhněte před následnou explozí a zbavte se Inferen, které se objevují v ohni. Nakoukněte přes okraj propasti, shlédněte video a uhněte autobusu. Vyběhněte podél skal na východě, posbírejte zde ležící předměty a po havarovaném autobusu přeběhněte na druhou stranu propasti. Odrazte útok Marksmanů s Burrowery a Slayery a běžte dál po pobřeží, likvidujíce další nestvůry. Následujte Ernesta k okraji propasti, posbírejte ze země munici a vraťte se zpět k cestě, kde na vás zaútočí další várka Inferen. Vyřiďte je, rozběhněte se na jih a vstupte do ohrady nalevo, v níž je u domku zaparkovaný autobus. Po videosekvenci vstupte do domu, seberte Xombium a brokovnici a také můžete zvednout telefon. Nyní se rozběhněte na východ uličkou směrem k dokům a vběhněte na plošinu s jeřábem. Utkejte se s vám podobným monstrem a zlikvidujte ho pomocí výbušnin. Postřílejte v okolí nacházející se Mainlinery, zhlédněte video a rozdejte si to se svým klonem. Nesmíte na něj zaútočit v lidské podobě. Jediným způsobem k jeho porážce je transformace v monstrum. Pokud to nepůjde, dobijte si energii zabíjením respawnujících se Slayerů. Až bude dokonáno, přejděte k bráně, promluvte si s manželkou a utečte před obří bestií do oploceného prostoru na opačné straně plošiny, v němž pomocí ovládání spusťte na jeřábu zavěšený energetický zdroj. Útočte na monstrum energetickými útoky a před těmi jeho se kryjte za bednami. Po vítězství zhlédněte závěrečnou videosekvenci a uložte hru.

21. WAITING TO DIE

Pokud dokončíte hru, můžete začít novou s aplikací tohoto levelu, který tvoří jakýsi prolog. V podstatě jde o pár vteřin hry navíc, které osvětlí prvotní okamžiky po příjezdu vězeňského autobusu.

22. ALTERNATIVNÍ KONCE HRY

DOBRÝ

Pomáhejte lidem, se kterými se setkáte, a zabíjejte pouze útočící nepřátele. Střelte do torza člověka ležícího v jedné z kójí blázince. Nespouštějte plynovou komoru ani elektrické křeslo.
Bonus: rodinný archiv

ŠPATNÝ

Zabijte vše, co se pohne.
Bonus: archiv monster

NEUTRÁLNÍ

Ignorujte lidi - např. je nechejte zemřít v boji, sem tam někoho i zabijte.
Bonus: rodinný archiv

Julius Rácz

Forbidden Siren

INFO

■ **VYDAVATEL:** SCEE ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** SCEI ■ **RECENZE:** PLAY 1 - 89 %

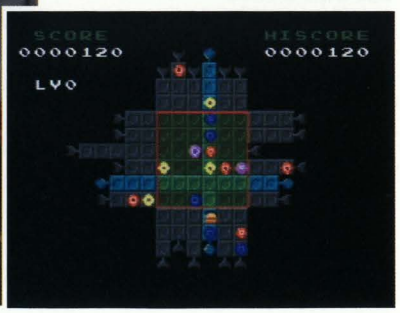
Téměř ten nejlepší survival horor, jaký kdy spatřil světlo světa.

Když budeme při hraní s vámi,
možná se nebudete tolik bát...

Forbidden Siren je velmi neobvyklá hra. V jejím průběhu bude děj přeskakovat mezi jednotlivými postavami a také čas nebude kontinuální. To by ale neznamenalo žádné větší herní komplikace, pokud by vám hra umožnila hrát jednotlivé úrovně v daném pořadí. Toho se ale nedočkáte. Zpočátku si sice úrovně volit nemůžete a vše bude působit obvyklým dojmem. Po určité době se ale poprvé dostanete do mapy úrovní, ve kterých si musíte svou další úroveň vybrat sami. Zde už jde do tuhého.

Pro úspěšné dokončení hry je velmi důležité, abyste se zorientovali v mapě úrovní. Nevšímejte si videosekvencí, které jsou označeny zeleně. Vás by měly zajímat hlavně úrovně, které jste ještě nedokončili (barva nedokončené úrovně je světle modrá). Pokud tedy chcete pokračovat ve hře, musíte si logicky vybrat jednu z nedokončených úrovní. Aby to nebylo jednoduché, tak jsou všechny úrovně kromě té první rozděleny na dvě poloviny. Každá polovina znamená jeden úkol. Při první návštěvě úrovně vždy plníte pouze první úkol. Po jeho splnění se levá polovina symbolu úrovně obarví na tmavě modrou. Tím si ale automaticky druhý úkol neodemknete (ten většinou bývá závislý na nějaké jiné úrovni). Druhý úkol je aktivní jen ve chvíli, kdy od symbolu úrovně vede červená čára (alternativní pokračování děje hry). Pokud tomu tak je, tak na začátku úrovně dostanete dva úkoly najednou. Pro dějový posun je v takovém případě důležité, abyste se věnovali jen plnění druhého úkolu.

V našem návodu najdete řešení všech úkolů, které vás v této hře čekají. Jsou seřazeny podle postav a času, takže si v něm každý úkol snadno najdete. Je jen na vás, v jakém pořadí je budete absolvovat. Před začátkem hry bychom vás ale ještě chtěli upozornit na předměty nebo akce, které jsou důležité pro dokončení úkolu a přitom jsou vázány na jinou úroveň. V takovém případě najdete v daném úkolu závorky s označením úrovně, se kterou splnění úkolu souvisí. Pokud nebudete poctivě postupovat podle našeho návodu, tak se často dostanete do situace, kdy potřebný předmět nemáte a úkol nemůžete dokončit. V tom případě se musíte vrátit do úrovně uvedené v závorkách a postupovat podle návodu (potřebná akce nebo předmět jsou také označeny závorkou).



KYOYA SUDA

YESTERDAY, 23:00

1 - Utečte policistovi
Akce začíná ihned po úvodní animaci, takže neváhejte a doběhněte k malému nákladnímu autu přímo před vámi. Nalevo od něj vidíte malý domek, ve kterém najdete na stole ležet klíčky od auta. Seberte je a opět vyjděte ven. Vyhněte se policistovi a se zhasnutou baterkou dojděte k autu. Na zámek si bohužel budete muset posvítit, tak si dejte pozor na policistovu polohu. Odemkněte auto a nastupte dovnitř. Strčte klíčky do zapalování a nastartujte motor.

DAY 1, 02:00

1 - Spolu s Hisako Yao doběhněte na cestu do Karuwari
Na začátku použijte Sightjack (zmáčkněte L2). Na obrazovce vidíte pouze zrnění. Jemně pohybujte levým analogem a pokuste se naladit na Hisako (dívá se přímo na vás). Otevřete oči a následujte Hisako ke schodišti vedoucímu na ulici. Zde zůstaňte stát a pomocí Sightjack se napojte na svou průvodkyni. Až na vás zavolá, vyběhněte na ulici a zahněte doleva. Seberte klíče ležící vedle telefonu (Kyoya Suda, Day 2, 01:00). Pak doběhněte k Hisako. Za prodejnou rýže se skrčte a tak dojděte až k další boudě. Nakonec doběhněte k autobusové zastávce a vylezte na její střechu. Ještě vytáhněte nahoru Hisako a doběhněte na pěšinu do Karuwari.

2 - Najděte dopis
Stejně jako při první návštěvě úrovně nejprve použijte Sightjack na Hisako a pak jí následujte na schodiště. Až vás zavolá od kavárny, tak nad schodištěm zahněte doprava a za plotem vylezte na přístřešek vpravo. Vylezte na malou boudu a na její střeše seberte dopis.

DAY 1, 08:00

1 - Spolu s Miyaku Kajiro doběhněte na cestu do Taburi
Díky slepotě je Miyaku dost nemotorná, takže jí nesmíte utéct příliš daleko (pokud se zasekne, tak na vás začne volat). Vaším prvním úkolem je najít něco, co byste mohli použít jako

zbraň. Doběhněte tedy do údolí plného rýžových políček, mezi kterými najdete malé ohniště. Seberte z něj starý pohrabáč a pokračujte směrem do kopce. Po cestičce s několika schodišti vyběhněte až ke kovové brance, jejíž zámek musíte rozbít pohrabáčem (použijte normální útok). Až se branka otevře, tak řekněte Miyaku, ať zde počká. Sami seběhněte po stezce na silnici ve východní části mapy. Po ní dojděte až ke zničenému mostu (u něj si dávejte pozor na odstřelovače na druhé straně). Před ním zahněte doprava a nalevo od stromu u lucerny rozhrňte křoví. Stezkou se dostanete ke kameni, který musíte povalit. Pak zmáčkněte důležité tlačítko, které je pod ním (Reiko Takato, Day 1, 23:00).

Vraťte se k Miyaku a spolu s ní pokračujte směrem na sever. V malém údolí zneškodněte dva protivníky a pak najděte dlouhé schodiště, po kterém se vyškrábete na protější svah. Vyběhněte až k další brance, které bohužel nejde otevřít. Pokračujte tedy doprava a doběhněte na silnici se zaparkovanou cisternou. Vpravo najdete opuštěné nákladní auto, kolem kterého hlídkuje odstřelovač. Až půjde směrem od auta, tak za ním seberte šroubovák, který se bude později hodit (Kyoya Suda, Day 2, 01:00). Kolem cisterny doběhněte na konec úrovně.

2 - Najděte hrob rodiny Takeuchi

Při plnění druhého úkolu můžete nechat Miyaku na začátku úrovně. Stejně jako při první návštěvě ale musíte doběhnout k ohništi pro pohrabáč. S ním rozbijte zámek na brance nad rýžovými poli a dalším malým údolím se probijte k druhé brance. Zahněte doprava a až projdete kolem nenápadného hrobu, tak se dívejte na pravou stranu pěšiny. Najdete zde schody, pod kterými je vpravo husté křoví. To můžete rozhrnout a projít k ovládání přítoku vody. Zastavte vodu a vraťte se až na pole před první brankou. Odtud můžete doběhnout k opuštěnému skladišti na východním konci mapy. Poblíž skladiště najdete úzký dřevěný můstek, ze kterého můžete směrem na západ seskočit do vyschlého koryta potoku. Běžte dál směrem na západ a na levé straně se po chvilce objeví schody, po kterých vyběhnete k hledanému hrobu.

DAY 2, 01:00

1 - Spolu s Miyaku Kajiro utečte z opuštěného domu

Běžte na východ a klíčem z telefonní budky (Kyoya Suda, Day 1, 02:00) si odemkněte dveře malého kumbálu. Miyako vás musí následovat dovnitř, aby se spustila krátká animace (Harumi Yomoda, Day 2, 15:00). Nechte ji v kumbálu a probojujte se do koupelny. Vytáhněte špunt z vany a až voda vyteče, tak seberte klíč ležící na dně. Vyběhněte do prvního patra. Pokračujte do prvních dveří vpravo a uvnitř odemkněte stolek se šuplíkem. Ze šuplíku seberte štípačky a opět seběhněte do přízemí. V nejvýchodnější místnosti najdete

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Rozhlížení/míření
Křížek » Zkoumání okolí
Kolečko » Skrčení
Čtvereček » Rozsvícení nebo zhasnutí baterky
Trojúhelník » Interakce s okolím/vydávání povelů
R1 » Útočný postoj
R2 » Pohled z vlastních očí
L1 » Úkroky
L2 » Sightjack
SELECT » Mapa
START » Základní nabídka

oltář obvázaný drátem. Přeštípněte ho a z oltáře seberte zrezavělý klíč. Zneškodněte protivníka, který vylezl z podlahy, a spolu s Miyaku prolezte dírou ven z domu. Doběhněte ke skladišti na sever od domu a odemkněte si dveře. Uvnitř seberte důležitou láhev saké (Kyoya Suda, Day 2, 07:00). Nyní už stačí jen proběhnout bránou před vchodem.

2 - Najděte srp zabodnutý do zdi

Úroveň začněte jako při plnění prvního úkolu. Dům opusťte otvorem v podlaze a venku rychle zjistěte polohu hlídkujících protivníků. Nebezpečný je hlavně ten s revolverem. Vaším cílem je chatrč západně od domu. Na její jižní stěně jsou pojistky, jejichž kryt můžete odšroubovat díky šroubováku ze starší úrovně (Kyoya Suda, Day 1, 08:00). Pak pojistky vypněte a jděte ke vchodu do chatrče. Až je protivník zevnitř otevře, tak ho zneškodněte a za vchodem vlevo najdete srp.

DAY 2, 07:00

1 - Zneškodněte mozek

Miyaku nechte na začátku úrovně a přeběhněte dřevěný most. Na druhé straně seberte ze země zapalovač, se kterým musíte doběhnout až k autu na silnici. Z nádrže mu teče benzín, který musíte zapálit. Tím přilákáte nebezpečného protivníka, který hlídá mozek. Pak popoběhněte ke vzdálenější cestičce vedoucí do lesa a po ní doběhněte na mýtinku, kde už na vás čeká mozek. Ten před vámi začne utíkat směrem na sever. Sledujte ho, ale na nedalekém rozcestí zahněte doleva. Tak mozku nadběhnete, protože se pokusí dostat na dřevěný most. Pokud budete dost šikovní, tak ho několika rychlými údery zepředu zneškodníte.

2 - Získejte policejní revolver

Tentokrát se zapalováním auta nezdržujte. Přeběhněte most a u vchodu do továrny si počkejte, až uvidíte uvnitř proběhnout plazícího se protivníka. Pak vejděte dovnitř a po schodech vpravo vyjděte k místnosti, do které zaběhnul. Až ho porazíte, použijte pohrabáč na škvíru v podlaze. Po získání klíče od rozvodu elektřiny doběhněte po cestičce za továrnou až k silnici. Zde vás krátká animace upozorní na létajícího policistu. Vraťte se a doběhněte k nejbližším dveřím, za kterými je rozvod elektřiny. Otevřete skříň na stěně a vypněte elektřinu. Pak doběhněte k velké louži, kterou elektřina probíjela. Rozbijte u ní láhev saké (Kyoya Suda, Day 2, 01:00) a vraťte se k rozvodu elektřiny. Pomocí Sightjack sledujte policistu a až bude pít z louže, tak zapněte elektřinu. Po animaci jí opět vypněte a doběhněte si pro revolver.

DAY 2, 20:00

1 - Spolu s Yoriko Anno infiltrujte hnízdo

Spolu s Yoriko doběhněte ke schodům a zlikvidujte prvního protivníka. Pak popojděte na ulici a pomocí

Sightjack se napojte na odstřelovače před kavárnou. Lehce vykoukněte zpoza rohu a nechte ho pětkrát vystřelit. Pak začne nabíjet a vy ho můžete zlikvidovat. Kavárnou se probojujte až do prostoru za prodejnou rýže. Zde leží na několika barelech pila, kterou musíte sebrat. Kolem kavárny projděte opět na ulici a postupujte směrem na jih. Pomocí Sightjack se napojte na odstřelovače na požární věži. Až se bude dívat směrem k zastávce, tak proběhněte do krytu před holičstvím. Vylezte na plošinu před hnízdem a vytáhněte nahoru také Yoriko. Po žebříku vylezte ke vchodu a pomocí pily si prořežte cestu.

2 - Vytvořte vchod pro Harumi Yomoda

Začátek je stejný až do likvidace prvního odstřelovače. Pak vejděte z ulice do Rokkakova domu, kde najdete na záchodě vlevo tyč pro otvírání kanálů. Spolu s Yoriko pokračujte kavárnou a rovnou se probojujte až k odstřelovači na požární věži. Až se bude dívat směrem od vás, tak proběhněte do prostoru bývalé autobusové zastávky. Zde najdete poklop kanálu, který můžete díky tyči z Rokkakova domu otevřít. Slezte dolů a prohlédněte si mříž. Yoriko v ní díky tyči (Shiro Miyata, Day 1, 07:00) vytvoří malý otvor.

DAY 3, 23:00

1 - Porazte Datatsushi

Vašim prvním protivníkem bude Jun Kajira. Schovejte se za jeden z trojice sloupů a pomocí Sightjack se na něj napojte. Jakmile otevřete oči, tak vám červený kříž označí jeho polohu. Využijte toho a při pobíhání mezi sloupy ho čtyřikrát zasáhněte. Po krátké animaci se co nejrychleji otočte a utíkejte přímo od svého protivníka. Po nějaké době se v další krátké animaci aktivuje Uryen, kterým musíte Juna zabít. Pokud jste od něj dost daleko, tak použijte rychlé otočení a sežehněte ho paprskem světla. Ve druhé fázi budete bojovat s neviditelným drakem. Napojte se na něj pomocí Sightjack, což je vaše jediná šance, jak odhalit jeho polohu. Utíkejte směrem od něj a pokud budete v dobré vzdálenosti, tak opět použijte rychlou otočku a zaútočte Uryenem. Datatsushi musíte zasáhnout celkem třikrát.

2 - Usekněte Datatsushi hlavu

V této závěrečné úrovni hry nastane jediná změna oproti prvnímu úkolu. Až budete bojovat s Datatsushi, tak si po dvou úspěšných zásazích Uryenem vezměte do ruky meč Homunaragi. Stále utíkejte a meč se po chvilce nabije (začne zářit). Pomocí Sightjack určete polohu svého protivníka a pokud bude kousek od vás, tak na něj zaútočte. Pokud budete mít štěstí, tak uvidíte animaci, ve které Kyoya draka zasáhne a následně mu usekne hlavu.

TAMON TAKEUCHI

DAY 1, 02:00

1 - Spolu s Yoriko Anno doběhněte na cestu do Karuwari

Cestu do Karuwari bohužel najdete až za vesnicí plnou protivníků. Hned na začátku radši vypněte svou baterku, která by zbytečně prozrazovala vaši polohu. Přímo přes most ale stejně jít nemůžete, protože ho sleduje odstřelovač umístěný na střeše domu za mostem. Řekněte Yoriko, ať vás následuje, a ještě před mostem zahněte doleva. Po pěšince seběhněte do vyschlého koryta řeky a proběhněte pod mostem. Držte se levého břehu a doběhněte až k velkému kamenu, u kterého leží prázdná basa. Po kameni vylezte na vysoký břeh a vytáhněte nahoru také Yoriko. Pokračujte směrem na severozápad a doběhněte až k Yoshimumovu domu. Uvnitř seberte rozbité rádio a Yoriko řekněte, ať se schová. Nyní běžte na hřbitov, kde seberete klíč od řetězu.

S rádiem doběhněte zpět k místu, kde jste vylezli přes kámen na břeh. Zde najdete studnu, ze které musíte vytáhnout vědro (nejde to, pokud vás sleduje některý z protivníků). Až bude vědro nahoře, tak do něj položte rádio. Schovejte se někam opodál a počkejte si, až se ke studni přiblíží protivník s nožem. Toho rádio zaujme a nahne se do studny. Potichu se k němu zezadu přibližte a střelte ho. Protivník spadne do studny a bude od něj nadobro konec (Akira Shimura, Day 1, 16:00). Nyní seskočte opět do vyschlého koryta a doběhněte k potrubí u dřevěného mostu. Odemkněte řetěz a otočte ventilem (Kei Makino, Day 3, 12:00). Vraťte se pro Yoriko a spolu s ní doběhněte až na silnici. Po ní pokračujte směrem na západ a dojdete až k pěšině do Karuwari.

2 - Z vrcholu požární věže si vyslechněte školní hlášení

Druhý úkol je omezený nepříjemným časovým limitem (ten bohužel není nikde zobrazen). Máte zhruba 5 minut, takže si budete muset opravdu pospíšit. Vaším prvním úkolem bude zneškodnit odstřelovače. Ze západního konce vesnice se dostaňte na střechu Kawasakiho domu. Pokračujte dál až na střechu s odstřelovačem a zneškodněte ho. Po střechách přeskákejte zpět na západ. Kolem věže by měl být klid, takže už stačí jen vylézt po žebříku nahoru. Když to stihnete v časovém limitu, tak se automaticky spustí animace s voláním o pomoc.

DAY 1, 20:00

1 - Zneškodněte mozek

Hned na začátku vám doporučujeme napojit se na mozek pomocí Sightjack. Je totiž velmi plachý a pokusí se vám utéct. Na začátku ho vždy najdete u malého oltáře severně od chrámu. Jakmile se na něj napojíte, uslyšíte podivné bublání. Po napojení se spolu s Yoriko prostřílejte k policejnímu autu, do kterého musíte nastoupit. Uvnitř se podívejte na sedadlo spolujezdce a seberte z něj krabičku s náboji. Pak opět vystupte a prostřílejte se k domu na severním konci mapy. Zde najdete malou jeskyni, do které musíte Yoriko schovat. Když se v ní zavře, tak po chvilce objeví důležitý předmět (Kyoya Suda, Day 2, 20:00). Nyní se začněte pomalu a potichu blížit k mozku. Pokud slyšel střelbu, tak s největší pravděpodobností přeběhl do chrámu. Tam je v pasti a vy ho můžete třemi ranami z revolveru snadno zastřelit.

2 - Najděte předmět patřící Yoriko Anno a pak zničte mozek řídící protivníky

I podruhé vám doporučujeme hned na začátku zaměřit pomocí Sightjack mozek, který by vám mohl později utéct. Pak seběhněte po schodech k autu a po sebrání nábojů pokračujte k domu na severním konci úrovně. Po schodišti vyběhněte k oltáři, u kterého se na začátku úrovně ukrývá mozek. Pokud jste v jedné z předchozích úrovní poškodili zámek na oltáři (Kei Makino, Day 1, 12:00), tak ho můžete rozstřelit. Uvnitř najdete prů-

kazku patřící Yoriko. Nyní zbývá jen najít a zabít mozek.

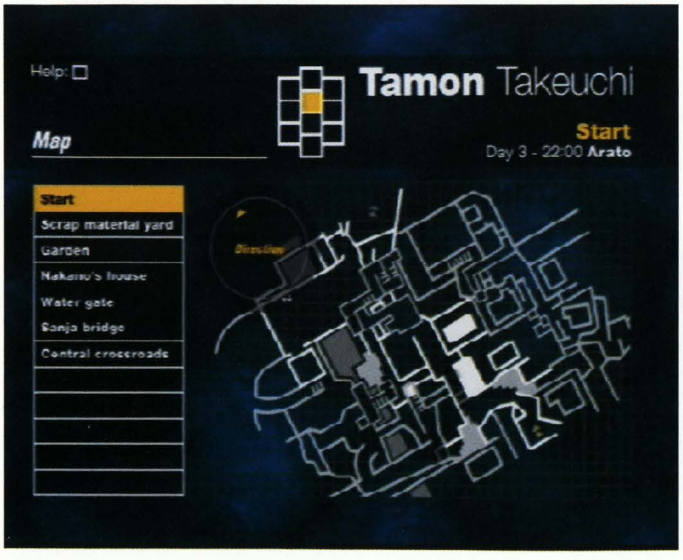
DAY 2, 10:00

1 - Zneškodněte odstřelovače
Vaším cílem bude zabít odstřelovače, který postává u telefonní budky. Nebude to ale tak jednoduché. Opatrně vyjděte po schodech k silnici, nad kterou se vznáší létající protivník s revolverem. Pokuste se mu vyhnout a proběhněte k továrně. Podél řeky doběhněte až k dřevěnému mostu, před kterým stojí kanystr s benzínem. Rozlijte ho po mostě a pak most zapalte. Nyní se musíte vrátit k silnici. Opatrně se k ní přibližte a pokuste se na sebe vylákat létajícího protivníka. Až ho sestřelíte, tak se pomocí Sightjack napojte na odstřelovače. Až se otočí k telefonní budce, tak k němu co nejrychleji doběhněte a pokuste se ho zasáhnout co nejvíce kulkami (jedna stačí, ale každá kulka vám usnadní druhé kolo). Po vašem útoku proběhne odstřelovač lesem k úzkokolejce. Cestou lesem se zastavte u malého oltáře v severovýchodní části lesa. U něj najdete ležet hadici (Tamon Takeuchi, Day 2, 18:00). Pak se přibližte k odstřelovači a pomocí Sightjack si opět vyčíhejte vhodný okamžik k útoku. Dohromady by měl odstřelovač padnout asi po 6 zásazích.

2 - Vzpomínka na Akiro Shimuru
Podmínkou pro splnění je fotografie, kterou jste získali už dříve (Akira Shimura, Day 1, 16:00). Postupujte tedy úplně stejně jako při plnění prvního úkolu. Lišit se bude jen závěrečná animace.

DAY 2, 18:00

1 - Najděte stopy Yoriko Anno
Tamon se dostává do staré známé nemocnice. Běžte směrem doleva a doběhněte až ke dveřím vedoucím na schodiště. Vyběhněte do prvního patra a dveřmi přímo před vámi pokračujte do severní budovy. Tou pokračujte až na schodiště v jejím severovýchodním rohu. Po schodech seběhněte do přízemí, kde najdete nalevo dveře vedoucí do sklepa. Seběhněte dolů a po zneškodnění dotěrného protivníka vejděte do druhých dveří vpravo. V malé místnosti najdete na stolku ležet kleště. Seberte je a stejnou cestou vyběhněte do prvního patra severní budovy. V jejím severozápadním rohu najdete dveře vedoucí na izolaci. V poslední místnosti vpravo najdete na posteli klíč na řetízku. Použijte kleště a po roztažení kroužku klíč seberte. Doběhněte do jižní budovy a po západním schodišti seběhněte do přízemí. Odemkněte dveře naproti schodům a na nádvoří doběhněte k soše, před kterou je šachta vedoucí do podzemí. Dole si dobijte revolver, protože budete potřebovat nejméně 5 nábojů. Otevřete jediné dveře a zastřelte zmutovanou sestřičku. Pak si prohlédněte brýle ležící na stolku.



2 - Najděte album
Začněte jako v prvním úkolu. V severní budově ale doběhněte k pánským záchodům, které jste si v minulosti odemkli (Shiro Miyata, Day 2, 00:00). Napravo od pisoárů použijte na kohoutek hadici (Tamon Takeuchi, Day 2, 10:00). Pak běžte k oknu a hadici spusťte do prvního patra. Seběhněte do přízemí a na pánských záchodech strčte hadici do odtoku. V prvním patře pusťte vodu a pak v přízemí seberte z odtoku klíč. S ním vyběhněte do prvního patra a běžte do dveří přímo naproti vám. Díky klíči se dostanete do jižní budovy, kde se musíte nejprve prostřílet do ředitelny. V té seberte jehlu z gramofonu (Tamon Takeuchi, Day 3, 03:00). Pak běžte do knihovny hned vedle ředitelny a prolistujte si album ležící na stole.

DAY 3, 03:00

1 - Jako Kyoya Suda se dostaňte k bráně vedoucí do středu hnízda
Udělejte pár kroků doleva a seberte baterku ležící na zemi. Pokračujte podél stěny a v krátké chodbě použijte telefon. Vytočte číslo XX-4216 a pomocí Sightjack se napojte na protivníka s revolverem. Až dojde ke zvonícímu telefonu, tak kolem něj proběhněte a na konci uličky vylezte na plošinu vlevo. Na druhé straně zatočte u zeleného plotu doprava a seberte železnou trubku. Podél plotu pokračujte až na silnici. Ve vzdáleném rohu vlevo vylezte na další plošinu a za ní vyjděte po krátkém schodišti. Dál pokračujete jako Kyoya. Vylezte na plošinu vpravo a v garáži seberte hever. Vraťte se na dvorek a pokračujte k autu, které musíte heverem zvednout. Podlezte pod ním a za další plošinou pokračujte doprava. Najděte schodiště, nad kterým pustíte kohoutkem vodu (Tamon Takeuchi, Day 3, 22:00). Nyní oběhněte jezírko s rudou vodou a na druhé straně vylezte na malý hřbitov. Na druhém hrobě seberte pušku a při návratu k jezírku si všimněte plošinky vlevo. Před vámi je nepřehledný úsek, který je ale dost lineární. Probojujte se až na velký dvorek, kde váš úkol končí.

2 - Jako Kyoya Suda vnikněte bránou do středu hnízda
Začátek je stejný až do místa, kde seberete železnou trubku. U nejbližšího rohu najdete plošinu, po které můžete vylézt nahoru. Krkolomnou cestou se dostanete ke dveřím, které vám odemkla Harumi (Harumi Yomoda, Day 3, 00:00). Uvnitř běžte do obývacího pokoje a na gramofon použijte jehlu z nemocnice (Tamon Takeuchi, Day 2, 18:00). Pak se vraťte ke dveřím a pomocí Sightjack sledujte protivníka s revolverem. Až dojde do obýváku, tak proběhněte domem a po plošině před ním se dostanete ke středu hnízda novou cestou. Jako Kyoya absolvujte úplně stejnou cestu jako minule. Na konci ale tentokrát po odlišné animaci doběhněte k zelenému kříži.

DAY 3, 22:00

1 - Najděte ohořelé zbytky pláště
Popoběhněte do uličky před vámi a narazíte na zmutovanou Naoko. Ubijte ji trubkou a pokračujte dál.

Tipy

- ✗ **Pokuste se co nejčastěji používat Sightjack. Jde o velmi důležitou funkci, bez které se prostě neobejdete. Při jeho používání vás chceme také upozornit na možnost uložení až 4 protivníků. Pokud se na některého z protivníků naladíte, tak ho přiřaďte jednomu z tlačítek (⊗, ○, □, nebo ◎). Pak se k již uloženým protivníkům stisknutím přiřazeného tlačítka kdykoliv vrátíte.**
- ✗ **Co nejvíce omezte používání baterky. Ta na vás upozorní protivníky na poměrně velkou vzdálenost a za to vám její použití nestojí. Jsou ale chvíle, kdy se použití baterky vyplatí. Například při střelbě je její použití velmi důležité, protože významně zvyšuje vaši přesnost.**
- ✗ **Tichá chůze je také velmi důležitá. Naučte se jemným ovládáním své postavy docílit tiché chůze, která na vás nebude zbytečně poutat pozornost protivníků. Stačí trochu zadupat a seběhnou se protivníci z širokého okolí.**
- ✗ **V nastavení hry vám doporučujeme vypnout aktivaci Sightjack v situaci, kdy vás zahlédne jeden z protivníků. Díky tomu totiž zbytečně ztratíte orientaci a jen si přitížíte. Místo toho si nastavte červené zablikání obrazovky, které vás na protivníka upozorní, ale nerozhodí vás.**

Po přelezení malé plošiny si všimněte skladiště vpravo. Za ním je schodiště, které vede do malé místnosti. Běžte dál a po chvilce narazíte na Reiko. Ta je doprovázena dalším protivníkem, takže vám přímý souboj nedoporučujeme. Doběhněte zpět k malému skladišti a vylákejte Reiko až do místnosti, kde vás čeká souboj jeden na jednoho. Pomocí tvrdých úderů Reiko zneškodněte a po přesunu na malé prostranství doběhněte na konec temné uličky.

2 - Dostaňte se do Takeuchiho domu

Po zabití Reiko seberte kazetu, která jí vypadne z kapsy (Reiko Takato, Day 1, 23:00). Vyběhněte do místnosti, ve které jsme vám doporučili bojovat. Běžte k oknu a shoďte reklamní nápis. Ten vám na ulici prorazí cestu do stoky. Seběhněte tedy dolů a stokou doběhněte až k řece. Zahněte doprava a doběhněte k prvnímu žebříku na stěně vpravo. Po něm vylezete na most, na jehož druhé straně hlídkuje odstřelovač. Pomocí Sightjack se na něj napojte a sledujte jeho pohled. Když se dívá směrem napravo od vás, tak běžte ke žluté značce, která stojí u zábradlí na mostě. Přivažte k ní magnetofonovou pásku a slezte zpět do řeky. Páska leží hned vedle žebříku, tak za ní zatahejte. Tím strhnete značku a přilákáte odstřelovače. Doběhněte k druhému žebříku a nahoře doběhněte podél stěny vlevo k plošině, na kterou můžete vylézt. Nyní stačí doběhnout k Takeuchiho domu.

KEI MAKINO

DAY 1, 05:00

1 - Doběhněte na cestu do Karuwari

V této úrovni se vracíte do městečka Arato. Začínáte na břehu řeky Mana a vaším úkolem je absolvovat stejnou cestu jako při předchozí návštěvě. Nikam ale nespěchejte. Pomocí Sightjack se napojte na protivníka, který stojí na troskách mostu kousek před vámi. Tento protivník totiž sleduje břeh řeky. Počkejte, až se otočí a půjde směrem na hlavní ulici. Nyní můžete doběhnout až na schodiště u mostu. Skrčte se a pomocí Sightjack se napojte na protivníka, který s baterkou hlídkuje na ulici. Počkejte si, až půjde směrem od mostu. V té chvíli vyběhněte na ulici a běžte směrem doprava. Absolvujte stejnou trasu jako v druhé úrovni a za kavárnou se nezapomeňte skrčit. Propližte se kolem křoví a pak doběhněte k autobusové zastávce. Vylezte na její střechu a doběhněte na pěšinu vedoucí do Karuwari.

2 - Najděte závoj patřící Hisako

Začátek je stejný jako v prvním úkolu. Hlídejte si protivníky v okolí mostu a doběhněte za kavárnu. Zde najdete na zemi kanystr. Seberte ho a pokračujte dál stejnou cestou. Dojděte až k poslednímu domu a pokračujte k Ishikawově domu. Jakmile vejdete mezi domy, tak ze střechy seskočí jeden z protivníků. Doporučujeme vám odlákat ho někam

k autobusové zastávce. Vejděte do Ishikawova domu a v malé místnosti použijte magnetofon. Přetočte ho na pozici 0705 a poslechněte si čtyřčíslí (mělo by to být 3000). Vyjděte ven a pomocí kódu z magnetofonu si odemkněte dveře přístřešku vpravo. Uvnitř seberte lano nalevo od dveří (Kei Makino, Day 3, 16:00). Pak u přístřešku použijte směrem od domovních dveří kanystr. Na střeše najdete závoj.

DAY 1, 12:00

1 - Doběhněte na cestu do Hirasakai

Spolu s vámi začíná v úrovni také Tomoko. Řekněte jí, ať vás následuje, a doběhněte po silnici až k policejnímu vozu. Cestou si nevšímejte střelců, kteří vás budou ohrožovat ze schodišť vlevo. Za policejním autem si začněte dávat pozor. Kolem domu před vámi hlídkuje protivník, na kterého se musíte zaměřit. Až půjde směrem za dům, tak opatrně dojděte ke schodišti vedle jeskyně (cestou si dejte pozor, ať nevyrušíte protivníka sekajícího trávu). Na schodišti se zaměřte na protivníka nalevo před vámi. Použijte na něj Sightjack a až se bude dívat směrem na silnici pod sebou, tak za jeho zády proklouzněte ke schodišti, které vede k malému oltáři.

Napravo od oltáře najdete na zemi kámen, kterým musíte udeřit do zámku na dvířcích oltáře a umožnit tak jeho pozdější otevření (Tamon Takeuchi, Day 1, 20:00). Pak řekněte Tomoko, ať se za oltář schová. Ta ve svém úkrytu najde rezavý klíč, který bude v budoucnu ještě potřebovat (Tomoko Maeda, Day 1, 17:00). Oslovte Tomoko a řekněte jí, ať vás opět následuje. Do dveří chrámu pod vámi tluče jeden z protivníků kladivem. Stačí potichu projít kolem a můžete pokračovat až k jezírku. Dojděte ke schodišti, pod kterým jste začínali úroveň. Potichu projděte za zády odstřelovače a pokuste se vytáhnout Tomoko na cestu do Hirasakai. Bohužel to nezvládne a vy musíte odejít bez ní.

2 - Najděte předmět patřící Tomoko a pak doběhněte na cestu do Hirasakai

Plnění druhého úkolu je pevně svázané se splněním úkolu prvního. Stejně jako při první návštěvě v úrovni tedy spolu s Tomoko absolvujte cestu po silnici směrem na sever. U domu vyběhněte po schodech vedoucích k oltáři a kolem chrámu se dostanete až do zad prvního odstřelovače. Ten bohužel zabrání vašemu útěku s Tomoko. Tentokrát ale po jeho útoku neutíkejte do Hirasakai.

Jen o něco málo couvněte a skrčte se. Až na vás odstřelovač neuvidí, tak přestane střílet. Nyní použijte Sightjack a napojte se na protivníka, který odchází směrem k chrámu. Najdete ho snadno, protože nikdo jiný by se v této chvíli neměl ve vašem okolí pohybovat. Tento protivník dojde až ke dveřím v severovýchodním rohu chrámu. Odemkne zámek s číselným kódem a na chvíli vám ukáže správnou kombinaci. Nyní se musíte k chrámu proplížit a pomocí stejné číselné kombinace odemkněte zámek. Uvnitř malé místnosti seberte průkazku patřící Tomoko a s ní doběhněte na cestu do Hirasakai.

DAY 3, 12:00

1 - Zneškodněte mozek
Tentokrát bude váš úkol poměrně snadný. Chvilku počkejte a pak doběhněte k přístřešku před Kawasakiho domem. Zde se pohodlně skryjete před odstřelovačem, který stojí na střeše hned vedle požární věže. Mozek stojí na požární věži a čeká na impuls k útěku. Postřílejte otravné plazící se protivníky a po nabití revolveru vykoukněte zpoza boudy. Dvěma ranami zastřelte odstřelovače a seskočte k požární věži. Dobijte svůj revolver a ještě na žebříku zneškodněte mozek pěti zásahy. Pokud vám uteče, tak použijte Sightjack.

2 - Získejte výbušniny
Po silnici doběhněte až k mostu a před ním zahněte ke studni. Přivažte na ní provaz (Kei Makino, Day 1, 05:00) a sešplhejte dolů. Jako zbraň si zvolte kladivo a po žebříku vylezte do malého tajného skladiště. Zneškodněte protivníka u beden a pak jednu z nich otevřete.

DAY 3, 16:00

1 - Dostaňte se na cestu k přehradě
Jako zbraň si zvolte kladivo, díky kterému budete šetřit munici. Probijte se do chatrče, ve které najdete na stole klíč. Odemkněte si branku nad schodištěm a probijte se až do středu úrovně (protivníky neobíhejte, protože by vás stejně doběhli). Před tunelem číslo 3 si vezměte do ruky revolver a uvnitř zastřelte Minu. V tunelu narazíte na nastražené výbušniny, které musíte propojit drátem. Nyní běžte do tunelu číslo 5, kde zastřelíte Risu. Až jí Kei přibije k zemi kolíkem (Shiro Miyata, Day 2, 00:00), tak seberte na zemi ležící klíč. Doběhněte k domku se sirénou a po odemčení dveří uvnitř zmáčkněte tlačítko na ovládacím panelu. Po obrovském výbuchu padnou všichni protivníci na zem. Nyní stačí doběhnout na konec tunelu číslo 1.

2 - Zneškodněte všechny protivníky a pak se dostaňte k přehradě
Tentokrát použijte úplně stejný postup jako při plnění prvního úkolu. Při něm sice nebylo potřeba používat explozi, ale s ní je tato úroveň jednodušší.

SHIRO MIYATA

DAY 1, 03:00

1 - Utečte z údolí Janokabi
Začínáte na malé mýtince v lese a vaším prvním úkolem je nalézt nějakou zbraň. Podívejte se na mapu, na které je označeno Miyatovo auto. Seběhněte až na silnici a po ní pokračujte směrem doleva. Po chvilce dojdete k zapadlému autu. Otevřete jeho kufr, ve kterém najdete světlici a klíč. Oba předměty seberte a lesem proběhněte k úzkokolejné železnici na jeho druhé straně. Zde najdete most, na kterém bohužel stojí protivník s revolverem. Kousek od mostu ale stojí vedle železnice barel plný dřeva. Použijte na něj světlici a rychle se schovejte na pěšinku, která začíná kousek od mostu. Hořící dřevo přiláká protivníka s revolverem a vy můžete proběhnout do budovy staré továrny. Vejděte dovnitř a vyběhněte po schodech do prvního patra. Zde najdete generátor, který musíte spustit. Bohužel ale nemáte benzín. Vejděte do místnosti nalevo od generátoru a hned za dveřmi seberte prázdný kanystr. S ním doběhněte opět až k autu ze začátku úrovně. Z jeho nádrže přečerpejte do kanystru benzín, se kterým se pak musíte vrátit do továrny. Zde nalijte benzín do generátoru a spusťte ho. Rychle seběhněte po schodech ke vchodu a kolem velkého stroje vyběhněte z továrny na cestu do Arato.

2 - Najděte sestřiny boty
Také tentokrát začněte stejným postupem, jako při první návštěvě úrovně. Běžte k autu, v jehož kufru najdete světlici a klíč. Pak s pomocí světlice přeběhněte dřevěný most s úzkokolejkou. Za ním ale tentokrát zahněte doleva. Doběhněte až na jižní konec továrny a zaběhněte do místnosti vpravo. Jižně od vás stojí odstřelovač, na kterého se můžete napojit pomocí Sightjack. Od zábradlí v místnosti na něj zavolejte a on se začne rozhlížet. Rychle k němu doběhněte a pokud jste byli dost rychlí, tak ho můžete zneškodnit několika údery klíčem. Pokračujte na most a po likvidaci dalšího hlídkujícího protivníka seběhněte po schodech pod most. Oběhněte pilíř a podél řeky doběhněte až na malou plošinku, kde musíte povalit kámen a zmáčknout další důležité tlačítko (Reiko Takato, Day 1, 23:00). Pak běžte ke křoví u prvního zneškodněného odstřelovače a vyndejte z něj zablácenou botu (jde o křoví vedle dvojice barelů).

DAY 1, 07:00

1 - Spolu s Risou Onda doběhněte k hornímu toku řeky
Spolu s Risou potichu dojděte k prvnímu domku vlevo. Skrčte se a propližte se za prodejnu rýže. Pokračujte za kavárnu, kde byste měli nechat Risu. U východu na ulici totiž číhá protivník, kterého budete muset zlikvidovat. Při tom si ale dávejte pozor na odstřelovače, který stojí na střeše Rikkakova domu. Až bude cesta na ulici volná, tak mocí Sightjack kontrolujte, kterým směrem se odstřelovač dívá. Když sleduje most, vyběhněte na ulici a z popelnice vlevo si vezměte kladivo (Kei Makino, Day 3, 16:00). Pak vběhněte brankou k Rikkakovu domu a vylezte na přístřešek k odstřelovači. Až ho zlikvidujete, tak zavolejte Risu. S ní běžte k pootevřeným dveřím a řekněte jí, ať se protáhne dovnitř. Tam najde důležitý předmět (Kyoya Suda, Day 2, 20:00). Pak Risu opět zavolejte a můžete v klidu doběhnout k řece.

2 - Najděte notýsek
Splnění druhého úkolu vám moc času nezabere. Opatrně doběhněte k zadním dveřím kavárny a vejděte do kuchyně. Zde slyšíte, jak se vedle cpe jeden z protivníků. Napojte se na něj pomocí Sightjack a pak

rozbijte porcelánové prasátko. Rychle odstupte od dveří, protože protivník na vás začne střílet. Napojte se na jeho pohled a až začne nabíjet, tak vběhněte do jídelny. Rychle ho zneškodněte a pak seberte notýsek ležící na stole.

DAY 2, 00:00

1 - Zneškodněte Minu Onda

Hned na začátku si vezměte do ruky kladivo (Shiro Miyata, Day 1, 07:00), které je rozhodně údernější než klíč. Zneškodněte Risu a vyběhněte na chodbu. Počkejte hned u dveří a až Risa obživne, tak jí na chodbě zneškodněte podruhé. Vraťte se do startovní místnosti a zavřete za sebou dveře. Pomocí Sightjack pak sledujte Risu, která vám prorazí cestu ke schodišti. Nyní se k němu musíte probojovat. Vyběhněte do prvního patra a pokračujte až do jižní budovy. Zde vejděte v přízemí do místnosti pod schodištěm a uvnitř najdete klíč. S ním proběhněte stejnou cestou až na severovýchodní schodiště, pod kterým si pomocí klíče odemknete dveře vedoucí do sklepa. V něm vejděte hned do prvních dveří vpravo a v dalším malém skladišti seberte klíč od pánských záchodů. Vyběhněte do prvního patra a odemkněte dveře na pánské záchody (Tamon Takeuchi, Day 2, 18:00). Vraťte se do sklepa a jděte do márnice. V té pomocí kladiva vytahejte hřebíky z rakve a z mrtvoly uvnitř vyndejte kolík (Kei Makino, Day 3, 16:00). Nyní můžete pokračovat do kotelny, ve které musíte zneškodnit Minu.

2 - Získejte Uryen

Začátek je stejný. Odchylka totiž nastane až v prvním patře. V jeho nejzápadnější místnosti seberte zářivku opřenou o stůl. S ní pokračujte do jižní budovy, kde je u schodiště umístěna šachta pro vyhazování odpadků. Pokud je šachta dole otevřená (Risa Onda, Day 1, 22:00), tak do ní vhoďte zářivku. Zvuk rozbíjeného skla přiláká pozornost odstřelovače. Seběhněte do přízemí a dveřmi naproti schodům vyběhněte ven. Vpravo za dveřmi najdete odstřelovače, kterého nyní snadno utlučete. Pak běžte k soše uprostřed nádvoří a posuňte jí. Slezte do podzemí a doběhněte na konec chodby.

RISA ONDA

DAY 1, 04:00

1 - Utečte z opuštěného domu

Nejprve běžte k psí boudě, kterou najdete napravo od hlavního vchodu do domu. Při tom si ale dejte pozor na protivníka, který neustále obchází dům. V psí boudě najdete naviják s tenkým provázkem. Pak boudu obejděte a v křoví napravo od ní seberte klíč, který budete potřebovat později (Kei Makino, Day 3, 16:00). Po jeho sebrání oběhněte dům, protože na jeho zadní stěně najdete pojistky. Nahoďte je a pak doběhněte do kuchyně nalevo od hlavního vchodu. Za dveřmi se u okna vpravo porozhlédněte po poklopu v podlaze. Otevřete ho a po odvalení kamenu zmáčkněte důležité tlačítko (Reiko Takato, Day 1, 23:00). Nyní přivažte provázek na větrák a pak na poličku s nádobím (napravo od lednice). Spusťte větrák a běžte se schovat někam ke vstupní bráně. Po nějaké době větrák strhne poličku s nádobím a protivník hlídající bránu se půjde podívat do kuchyně. V té chvíli snadno proklouznete ven.

2 - Najděte medailon

Tento úkol splníte velmi rychle. Dejte si pozor na dvojici protivníků obcházejících dům a dostaňte se až k severovýchodnímu rohu domu. Zde vylezte po malém přístřešku na střechu a dírou v zábradlí projděte na balkón. Z truhlíku seberte lopatku a opět slezte za střechy na zem. Vyhněte se protivníkům a dojděte k rudému jezírku v jihovýchodním rohu zahrady. U severovýchodního rohu jezírka najděte bod, ve kterém můžete začít kopat. Zde najdete zahrabaný medailon.

DAY 1, 22:00

1 - Varujte Miyatu a Makino před blížícími se protivníky

Zde musíte být od začátku velmi rychlí. Otočte se a běžte ke dveřím na konci chodby. Za nimi najdete

schodiště, po kterém musíte vyběhnout do druhého patra. Pokračujte doprava a protáhněte se pootevřenými dveřmi. Doběhněte ke druhým dveřím vpravo a v malé místnosti běžte k závěsu na stěně. Odhrňte ho a pak rychle vylezte oknem ven. Po římse dojděte až k otevřenému oknu, které vede do místnosti v rohu budovy. Ještě než ale vlezete dovnitř, tak použijte Sightjack a podívejte se, kde se nachází protivník hlídkující na chodbě. Pokud jde směrem od pokoje, tak vlezte dovnitř a rychle vyběhněte na chodbu. Pokračujte ke dveřím na jejím konci a další chodbou proběhněte k severovýchodnímu schodišti. Po něm seběhněte o patro níž a použijte alarm nalevo od schodů.

2 - Najděte obrázek andělů

Stejně jako v prvním úkolu utečte před Minou do prvního patra. Zde se ale nad schodištěm zastavte a pomocí Sightjack se napojte na Minu. Počkejte si, až se vrátí na začátek úrovně a dojde až na roh dlouhé chodby (bohužel jde velmi pomalu). Pak seběhněte dolů a v dlouhé chodbě otevřete první dveře vpravo. Dostanete se do malého skladiště, ve kterém musíte sebrat deštník. S ním běžte až ke konci chodby, kde kousek od rohu najdete hasicí přístroj. U něj počkejte, až se bude Mina vracet. Až bude kousek od vás, tak hasicí přístroj použijte a ve vzniklé mlze oběhněte Minu. Zezadu ji musíte pětkrát silně udeřit a ona se zhroutí. Pokračujte ke dveřím vedoucím na nádvoří. Venku doběhněte do jihozápadního rohu, ve kterém musíte otevřít světlý poklop (Shiro Miyata, Day 2, 00:00). Pak běžte do pokoje 101, ve kterém musíte odhrnout prostěradlo na posteli.

HARUMI YOMODA

DAY 2, 15:00

1 - Utečte z opuštěného domu

Nejprve sledujte rodinku, která právě vstává od jídla. Budete si muset chvíli počkat. Ze skříně vylezte až ve chvíli, kdy jde matka do kuchyně. Potichu se ke kuchyni přibližte, ale dovnitř vejděte až ve chvíli, kdy začne něco sekat na prkýnku. Pak se k ní přibližte a ze skříňky napravo od ní seberte klíč. Běžte na schody a počkejte, až Tamoko přejde do svého pokoje. Pak vejděte do pokoje za ní a ze země seberte opičku z jedné z předchozích úrovní (Tamoko Maeda, Day 2, 06:00). Budete ji totiž ještě potřebovat (Harumi Yomoda, Day 3, 00:00). Vraťte se na chodbu a odemkněte dveře vlevo. Přes balkón vylezte z domu a pomalu dojděte k bráně (neběhejte, protože se nesmíte unavit). Za bránou narazíte na Reiko. Rychle se otočte a zleva oběhněte dům. Pokud máte dost sil, tak v klidu proběhnete bránou.

2 - Najděte panenku a utečte z opuštěného domu

Začátek druhého úkolu je stejný až do vašeho příchodu do ložnice v prvním patře. Tentokrát se zde

schovejte ve skříni, kde najdete klíč od kumbálu v přízemí. Opatrně sledujte pohyb rodiny a ve vhodný okamžik proklouzněte až ke kumbálu. Pokud vám hrozí střet s některým členem rodiny, tak se schovejte ve skříni v obýváku. Až si odemknete dveře do kumbálu, tak uvnitř prozkoumejte díru v podlaze. Najdete v ní panenku. Nyní už zbývá jen utéct stejnou cestou, jako v prvním úkolu.

DAY 3, 00:00

1 - Utečte z hnízda

Dojděte až na křižovatku, kde vlevo tluče protivník do zdi. Pokračujte za malou popelnici a skrčte se za ní. Až protivník vyjde z uličky a trochu poodejde, tak za ním proklouzněte k díře ve zdi. Úzkou uličkou dojděte až na ulici a za rohem najdete vlevo další díru. Prolezte k domu, do kterého můžete vejít hlavním vchodem. Na konci chodby vlevo odemkněte dveře, čímž si připravíte budoucí průchod (Tamon Takeuchi, Day 3, 03:00). Napravo od domu najdete díru ve zdi. Prolezte k troskám domu, ve kterém leží na skříňce smějící se pytlík. Pokuste se ho sebrat a až se začne smát, tak trosky opatrně zleva obejděte. Protivník pracující za domem půjde k pytlíku a vy můžete proklouznout k další díře ve zdi. Prolezte dírou vpravo a dojděte až k další díře. Pomocí Sightjack se napojte na plazícího se protivníka za zdí. Až bude postávat u rudého jezírka vedle dřevěného můstku, prolezte dírou a seběhněte k můstku. Protivník se ho pokusí přeběhnout, ale propadne se. Obejděte jezírka a za ním najděte poslední díru ve zdi. Vyběhněte po schodech a doběhněte k silnici. Závěrečnou animaci neberte vážně.

2 - Dostaňte se na křižovatku uprostřed úrovně

Odchylka od prvního úkolu nastane až těsně před koncem úrovně. Pod schodištěm vedoucím na silnici vejděte do dveří vpravo. Uvnitř jděte do ložnice a do budíku dejte baterky z opičky (Harumi Yomoda, Day 2, 15:00). Pak budík nařiďte a schovejte se pod schody. Až budík zazvoní, tak po schodišti sejde Eiji a vy můžete proklouznout do dveří, ze kterých vyšel. Projděte na ulici a pokračujte směrem doprava. Zde najdete díru ve zdi, kterou prolezete na křižovatku.

REIKO TAKATO

DAY 1, 02:00

1 - Spolu s Harumi Yomoda utečte ze školy

Jako Reiko začínáte v knihovně v prvním patře místní školy. Řekněte Harumi, ať vás následuje, a vyjděte na chodbu. Zde nejprve spusťte alarm a pak spolu s Harumi rychle vejděte do třídy sousedící s knihovnou. Další třídou pohodlně obejdete protivníka, kterého na chodbě přiláká alarm. Ze druhé třídy vyjděte na chodbu vzdálenějšími dveřmi a pokračujte na schodiště. Zde se skrčte a pomocí Sightjack se napojte na protivníka s páčidlem, který v přízemí hlídkuje v okolí schodiště. Počkejte si, až půjde zkontrolovat dámské záchodky. To je ideální chvíle, ve které mu můžete za zády proběhnout do první třídy sousedící se schodištěm. Vedle dveří vedoucích do sousední třídy je skříň, do které musíte schovat Harumi. Dveřmi pak pokračujte do další třídy. Zde do bližších dveří nalákejte protivníka s revolverem a pak vzdálenějšími dveřmi proklouzněte do sborovny, což je poslední místnost vpravo (zde to chce trochu štěstí).
Ve sborovně běžte po krátké animaci ke stolu v rohu u okna. Na něm najdete klíč od tělocvičny. Seberte ho a pokud jste Harumi schovali ve skříni, tak vám dá velmi důležité svíčky (Reiko Takato, Day 1, 23:00). Opatrně vyjděte na chodbu. Zde budete muset protivníka s revolverem opět nalákat do třídy, u které postává. Až do ní vejde, tak vyběhněte druhými dveřmi na chodbu a odemkněte si dveře vedoucí do tělocvičny. Seběhněte do sklepa, ve kterém najdete páčidlo. S ním se vraťte do tělocvičny, kde budete muset zneškodnit ředitele Eiji Nakashiho. Až ho složíte, tak mu vezměte klíč, kterým si odemknete dveře tělocvičny. Nyní musíte zjistit, kam se schovala Harumi (prozradí vám to Sightjack). Buď je na posledním dámském záchodku, nebo se vrátila do knihovny v prvním patře. Až ji najdete, tak s ní proběhněte do sborovny, kde nyní můžete pomocí páčidla uvolnit dřevěnou desku na pravém okně.

2 - Odemkněte požární východ v tělocvičně a pak utečte spolu s Harumi Yomoda

Podle úkolu je vám asi jasné, že náplň úrovně bude až na jedno malé zpestření stejná. Stejně jako minule se tedy spolu s Harumi propližte do sborovny v přízemí. V ní seberte klíč od tělocvičny a v té pak seberte páčidlo. Po souboji s ředitelem Eiji Nakashim se ale nevracejte na hlavní chodbu. Místo toho zneškodněte dalšího protivníka v rohu tělocvičny a pak vylezte po žebříku na ochoz. Na něm narazíte ještě na jednoho protivníka. Až ho zneškodníte, tak odemkněte dveře na konci ochozu. Pak stačí opět najít Harumi a utéct ven oknem ve sborovně.

DAY 1, 23:00

1 - Pomozte Harumi Yomoda utéct z Karuwari

Začínáte u opuštěného skladiště. Vejděte do něj a seberte zapalovač ležící na jednom z barelů. Pak řekněte Harumi, ať vás následuje, a doběhněte k brance, kterou jste ráno otevřeli jako Kyoya Suda. Stejně jako on se probojujte údolím ke schodům na protějším svahu a od zamčené branky pokračujte na silnici vpravo. Až na ní doběhnete, tak běžte k malé káře vlevo. Po krátké animaci pokračujte k cisterně a na její zadní straně začněte vypouštět benzín. Pak běžte ke kabině cisterny a okýnkem na pravé straně použijte klakson. Až troubení přiláká pozornost protivníků, tak se vraťte k tekoucímu benzínu a použijte na něj zapalovač.

2 - V daném pořadí zapalte lucerny a pomozte Harumi Yomoda utéct z Karuwari

Na začátku vás musíme upozornit, že u sebe musíte mít 4 svíčky (Reiko Takato, Day 1, 02:00) a musíte zmáčknou tlačítka ve 4 různých úrovních (Akira Shimura, Day 1, 08:00 - Risa Onda, Day 1, 04:00 - Shiro Miyata, Day 1, 03:00 - Kyoya Suda, Day 1, 08:00). Pokud jste tyto podmínky splnili, tak opět nejprve seberte zapalovač a pak spolu s Harumi doběhněte k první brance. Za ní můžete rozsvítit lucernu D. Pokračujte rovnou k řece a dírou v plotu seskočte dolů. U stromu vpravo seberte klíčky od auta. Pokračujte k brance před kostelem a vpravo rozsviťte lucernu A. Podívejte se na mapu a probojujte se k lucerně B v rýžových polích. Nyní prolezte dírou v plotu a pomocí klíčků z řeky odemkněte opuštěné nákladní auto. Uvnitř se podívejte doleva a nejprve seberte kazetu, kterou budete potřebovat později (Tamon Takeuchi, Day 3, 22:00). Pak použijte ruční brzdu a auto vytvoří most. Přeběhněte přes něj a zapalte poslední lucernu C. Po krátké animaci se světly můžete dokončit úroveň stejně jako při prvním úkolu.

AKIRA SHIMURA

DAY 1, 08:00

1 - Doběhněte na cestu do Hirasakai

Začínáte v tunelu číslo 1. Doběhněte až k poslední zákrutě a pomocí Sightjack se napojte na odstřelovače, který stojí na malém domku se sirénou. Počkejte si, až se bude dívat směrem od vašeho tunelu. Pak teprve vyběhněte ven a zahněte do trosek domu vlevo. Po schodech seběhněte o patro níž a připravte se na boj se dvěma protivníky, kteří hlídkují v okolí domu. Až je dočasně zneškodníte, tak běžte ke dveřím a pomocí Sightjack se opět napojte na odstřelovače. Až se bude dívat směrem od vás, tak vykoukněte a zastřelte ho. Doběhněte do domku a seberte kleště ležící na kontrolním panelu. Pokračujte do tunelu číslo 5, ve kterém po otevření mříže rychle zastřelte protivníka, který proti vám vystartuje. Na konci tunelu přehoďte výhybku, čímž ovlivníte jednu z budoucích úrovní (Naoko Mihama, Day 1, 19:00). Pak pokračujte po kolejích ke dveřím vpravo a za nimi najdete v levé stěně díru. Povalte zdobený kámen a zmáčkněte tlačítko, které ovlivní další budoucí úroveň (Reiko Takato, Day 1, 23:00). Vyběhněte ven a pokračujte do tunelu číslo 3, který začíná na druhé straně domku se sirénou. Za zatáčkou se připravte na druhého střelce s puškou. Až ho zneškodníte, tak oběhněte důlní vozík a až si ho prohlédnete, tak pomocí kleští přeštípněte lano, kterým je přivázán ke stěně. Nyní můžete do vozíku strčit. Po krátké animaci vozík co nejrychleji následujte (pokud budete dost rychlí, tak protivníci nestačí znovu obživnout). Po kolejích doběhněte až k ohradě, u které najdete na zemi klíč. Použijte ho na odemknutí branky vedoucí na krátké schodiště. Seběhněte dolů a přelezte přes potrubí, za kterým začíná cesta do Hirasakai.

2 - Doběhněte k soše Dousojina

Úroveň začíná stejně. To znamená, že musíte uvolnit důlní vozík a poslat ho z kopce. Pak opět seberte klíč u kolejí, odemkněte branku a seběhněte po schodech, u kterých minule úroveň končila. Tentokrát ale běžte k domku vpravo a zastřelte protivníka, který vstává přímo před jeho dveřmi. Vejděte dovnitř a seberte rezavý krumpáč opřený o stěnu. Všichni protivníci obživnou, takže vás čeká vše nanovo. Zastřelte odstřelovače na kolejích a pak se prostřílejte zpět k troskám domu, u kterého jste vyběhli z tunelu číslo 1. Za ním najdete zarezlou branku, jejíž zámek musíte rozbít pomocí krumpáče. Pak už jen stačí doběhnout k vysokému břehu, na který snadno vylezete.

DAY 1, 16:00

1 - Spolu s Yoriko Anno doběhněte na cestu do Hirunotsuoky

Začínáte na požární věži. Neotáčejte se a rovnou začněte zaměřovat svou pušku. Mířte směrem dolů a sledujte, jak Yoriko doběhne k domu vedle požární věže. Nejprve mířte před ní, protože první protivník ji napadne zepředu. Pak mířte za ní a zastřelte druhého protivníka, který ji napadne zezadu. Slezte z věže dolů a doběhněte na západní konec vesnice. Vylezte na střechu Kawasakiho domu a z ní zastřelte odstřelovače na domě vedle požární věže. Pak se prostřílejte do Yoshimumova domu, kam se Yoriko schovala. Spolu s ní dojděte k přístřešku před Kawasakiho domem. Zde řekněte Yoriko, ať se schová. Ta ve své skrýši objeví starou fotografii, kterou budete potřebovat (Tamon Takeuchi, Day 2, 10:00). Nyní se dostaňte až k silnici do Hirunotsuoky. Zde vás čeká krátká animace s odstřelovačem. Ten stojí přímo na silnici vpravo a míří na most. Vaší jedinou šancí je požádat Yoriko, aby dělala návnadu. Jakmile přeběhne přes silnici a přiláká pozornost odstřelovače, tak vykoukněte a zastřelte ho. Pak můžete společně ukončit úroveň.

2 - Spolu s Yoriko Anno doběhněte do 115 vteřin na cestu do Hirunotsuoky

A máte zde další časový limit. Tentokrát vám v levé části obrazovky běží ukazatel času, takže si ho můžete snadno hlídat. Co nejrychleji zastřelte protivníky útočící na Yoriko a slezte z věže. Podél domu u věže pokračujte na sever a doběhněte až k levé straně dalšího domu, kde jste krytí před odstřelovačem a můžete vylézt k Yoshimumově domu. Rychle vlezte dovnitř, řekněte Yorsko, ať vás následuje, a pak zase vylezte ven. Podél skály na severním okraji vesnice doběhněte až na nábřeží a pokračujte na dřevěný most. Pokud jste jako Tamon Takeuchi shodili protivníka hlídkujícího u mostu do studny (Tamon Takeuchi, Day 1, 02:00), tak by to neměl být problém. Na druhé straně doběhněte rychle k silnici a ihned po animaci s odstřelovačem přikažte Yoriko, ať odláká jeho pozornost. Pak už ho jen stačí zastřelit, zavolat Yoriko a po silnici doběhnout na konec úrovně.

TOMOKO MAEDA

DAY 1, 17:00

1 - Utečte z Hirunotsuky

Začínáte v malém chrámu. Pomocí Sightjack se napojte na protivníka nad chrámem vlevo. Až půjde směrem od vás, tak vyjděte ven a zazvoňte na zvonec. Pak se rychle schovejte za levý roh. Pomocí Sightjack se tentokrát napojte na odstře-

lovače, který po schodech pomalu vyjde k chrámu. Až bude stát přímo před chrámem a začne se rozhlížet, tak kolem něj proběhněte a na schodech nezapomeňte lehce kličkovat. Seběhněte na silnici a co nejrychleji nastupte do policejního auta. Použijte vypínač, kterým zapnete maják a sirénu. Až Tomoko vystoupí z auta, tak opět co nejrychleji vyběhněte pár metrů po schodech vedoucích k chrámu. Siréna přiláká protivníky hlídkující na silnici, ale k vám se zezadu přiblíží odstřelovač. Až protivník s revolverem dojde k autu, tak pomalu sejděte na silnici a pokračujte doprava. Kolem protivníka s nožem jednoduše proběhněte a pokračujte až na konec silnice.

2 - Utečte z Hirunotsuky do 115 vteřin

Ve druhém úkolu použijete téměř úplně stejný postup jako v prvním úkolu. Tentokrát ale využijete zrezivělý klíč, který jste sebrali v jedné z předchozích úrovní (Kei Makino, Day 1, 12:00). Vyjděte z chrámu a pomocí klíče odemkněte pokladnici na zápraží. Až se peníze rozsypou kolem, tak zazvoňte na zvon a schovejte se za roh vlevo. Tentokrát si počkejte na příchod dvojice protivníků. Kromě odstřelovače totiž přijde také protivnice, která normálně hlídkuje na silnici. Za těmito protivníky můžete neslyšně projít a seběhnout k policejnímu autu. Opět spusťte tlačítkem maják a schovejte se na schodech. Za zády protivníka s revolverem proklouzněte na silnici vedoucí k záchraně.

DAY 2, 6:00

1 - Dostaňte se na cestu ke kostelu

Začínáte u opuštěného skladiště. V této úrovni vás žádný protivník nenapadne, takže se nemusíte ničeho bát. Doběhněte ke staré známé brance a za ní vlevo seberte opičku, kterou budete potřebovat (Harumi Yomoda, Day 2, 15:00). Malým údolím pokračujte až k místu, kde dříve stával dřevěný most. Otočte se doprava a pokácejte starý strom, který vám poslouží jako provizorní přemostění. Přeběhněte na druhou stranu a doběhněte k otevřené brance, za kterou začíná cesta ke kostelu.

2 - Dostaňte se na cestu ke kostelu, aniž by vás zahlédl některý z protivníků

Otočte se a běžte rovnou k nákladnímu autu, které nahradilo zborcený most. Vlevo seskočte do rýžových polí a opatrně se přibližte k malému hřbitovu východně od branky vedoucí ke kostelu. Pomocí Sightjack se napojte na protivníka, který hlídkuje před brankou. Až se bude dívat ze schodů směrem na jih, tak proklouzněte za jeho zády ke kostelu.

NAOKO MIHAMA

DAY 1, 19:00

1 - Doběhněte na cestu do údolí Janokubi

Naoko začíná tam, kde jste jako Akira odešli na konci druhého úkolu. Po schodech seběhněte k troskám domu a opatrně sejděte ještě o patro níž. Kolem hlídkuje několik protivníků a vy nemáte žádnou zbraň. Musíte se opatrně proplížit až do domku se sirénou. Pokračujte do tunelu číslo 3 a dojděte až do míst, kde stál důlní vozík. Použijte Sightjack na protivníka, který zde s baterkou hledá ztracený klíč. Až půjde směrem k mříži na konci tunelu, tak potichu dojděte až ke klíči a seberte ho. S ním pak musíte pokračovat až k chatrči, ve které našel Akira zrezavělý krumpáč. Cestou narazíte na několik protivníků, které naštěstí můžete docela snadno oběhnout.

Odemkněte si dveře chatrče a uvnitř najdete na stole revolver. Seberte ho a opět absolvujte cestu až k domku se sirénou. Nejprve ale běžte do tunelu číslo 3, na jehož konci najdete školní aktovku. Otevřete ji a seberte lístek z knihovny (Naoko Mihama, Day 1, 22:00). Vraťte se do domku před tunelem a ovládacím panelem na stěně spusťte sirénu. Ta přiláká všechny protivníky z okolí, takže vás nečeká nic pěkného. Musíte proběhnout do trosek domu, kterým se dostanete na začátek tunelu číslo 1. Ten normálně hlídá odstřelovač, který je nejnebezpečnějším protivníkem v úrovni. Pokud ho siréna odlákala, tak můžete tunelem proběhnout až na jeho konec.

2 - Po zneškodnění všech protivníků doběhněte na cestu do údolí Janokubi

Druhý úkol této úrovně je dost netypický a vázaný na klíčovou událost z jiné úrovně (Akira Shimura, Day 1, 08:00). Tunelem číslo 1 totiž tentokrát musíte utéci až po likvidaci všech protivníků v úrovni. Začátek je tedy stejný. Doběhněte do tunelu číslo 3 pro klíč a s ním pokračujte do chatrče s revolverem. Až budete chatrč opouštět, tak za sebou uslyšíte podivný rachot. Vraťte se do chatrče a seberte klíč, který leží na zemi. Zatím si protivníků nevšímejte (stejně by obživli) a doběhněte do domku se sirénou. Zapněte sirénu a pak rychle běžte ke vstupu do tunelu číslo 5. Klíčem z chatrče si odemkněte mříž a na konci tunelu zastřelte prvního protivníka. Pak roztlačte důlní vozík, který by měl zlikvidovat většinu protivníků. Doběhněte k domku se sirénou, u kterého mohlo přežít několik protivníků mimo kolej, po níž jel vozík. Pomocí Sightjack se přesvědčte, že žádný protivník nežije. Rychle doběhněte do tunelu číslo 1 a pokud žádný protivník nestihl obživnout, tak je druhý úkol splněn.

DAY 1, 22:00

1 - Utečte ze školy

Naoko se dostane do školy požárním východem, který jste odemkli jako Reiko. V budově nastalo několik důležitých změn, které výrazně ovlivní váš pohyb. Vaším prvním úkolem je dostat se z tělocvičny. Doběhněte tedy na konec ochozu a slezte po žebříku. Zde záleží na štěstí. Pokud ho máte, proběhnete mezi dvojicí protivníků a dostanete se ke dveřím. Proběhněte do spojovací chodby a rychle za sebou dveře zavřete. Na chodbě oběhněte třídami barikádu na chodbě a pokračujte na schodiště. V patře narazíte na 2 protivníky, které bude nejjednodušší dočasně zneškodnit. Vašim cílem je skladiště na konci chodby. V něm najdete kružítko, které musíte sebrat. S ním se probojujte zpět do spojovací chodby před tělocvičnou. Jděte do šatny vlevo a zapněte baterku. V rohu najdete otvor, na který můžete použít kružítko. Tím si vytáhnete klíč, kterým můžete odemknout skladiště v přízemí vedle schodiště. Na schodišti ale číhá zmutovaný ředitel, kolem kterého vám doporučujeme rychle proběhnout. Odemkněte si skladiště a uvnitř rychle otevřete dveře vpravo.

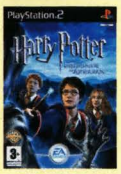
2 - Najděte knihu Hanuda a utečte ze školy

Opět proběhněte tělocvičnou a zavřete za sebou její dveře. Třídami proběhněte na schodiště a v prvním patře zaběhněte do první třídy. V jedné ze tříd byste měli najít ředitele Eijiho, kterého musíte zastřelit. Řídí všechny ostatní protivníky v úrovni a vy si tak velmi usnadníte další postup. Pokračujte do knihovny, kde najdete ve druhé polici zprava knihu Hanuda. U sebe ale musíte mít lístek z knihovny (Naoko Mihama, Day 1, 19:00). Po sebrání knihy dokončete úroveň jako u prvního úkolu.

Jakub Holý

Harry Potter and The Prisoner of Azkhaban

INFO



■ **VYDAVATEL:** EA ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** EA ■ **RECENZE:** PLAY 3 - 65 %

Nejnovější výprava mezi malé čaroděje je tak trochu spíš hra pro malé děti.

Že by si Harry bez naší pomoci nevěděl rady?

1. Den - The Dementor

Po krátké úvodní animaci vyjděte na chodbičku a běžte za Ronem. V poštovním voze vás čeká souboj s létající knihou, na kterou musíte použít Flipendo. Podržte R1, čímž se na knihu zaměříte. Pak začněte uhýbat před jejími útoky a posílejte na ni jedno kouzlo za druhým. Po souboji s knihou pomozte Ronovi odnést těžkou truhlu, která blokuje dveře (zvedněte ji na druhé straně). V jídelním voze na vás pro změnu čeká Malfoy se svými kumpány. Vaším prvním úkolem je vyřadit jeho dva společníky. Opět se na ně zaměřte pomocí R1 a při klikování na ně čarujte jedno Flipendo za druhým. Až je oba porazíte, tak na vás zaútočí sám Draco Malfoy. Po souboji s ním do vagónu vtrhne Dementor. Po Harryho zhroucení ho budete muset jako Ron dotáhnout až na konec poštovního vagónu. Pokud by se k vám Dementor přiblížil a napadl vás, začněte rychle kmitat levým analogem, čímž se osvobodíte (sledujte Harryho stín, který Dementor přitahuje k sobě).

2. Den - The Marauder's Map

Den pokračujte v ložnici Griffindoru. Vaším prvním úkolem je ukázat Ronovi knihu Folio Bruti, ve které najdete popis všech protivníků. Přepněte se tedy do inventáře a prohlédněte si označenou knihu. Pak seběhněte po schodech do společenské místnosti, ve které si promluvíte s Hermionou. Až se naučíte kouzlo Expelliarmus, pokračujte chodbou do místnosti, ve které si Expelliarmus poprvé vyzkoušíte. Nejprve třikrát zakouzlete Flipendo na Rona. Pak se přepněte do inventáře a přiřaďte si Expelliarmus na △. Až na vás Ron zakouzlí Flipendo, tak ho pomocí tohoto obranného kouzla odrazte. Až se vám podaří třikrát odrazit Flipendo, můžete pokračovat na schodiště, po kterém musíte seběhnout do šestého patra. Vejděte do knihovny, kde vás čeká krátký souboj s kouzelnou knihou. Opět použijte Expelliarmus, pomocí kterého musíte na knihu odrážet její útočná kouzla.

V další místnosti porazte skupinku knih pomocí kouzla Flipendo. Pokračujte do opuštěné koupelny, kde sídlí Fred a George. Během rozhovoru se přesunete do malé šatny, kde se musíte přepnout na Rona. Ten může na rozdíl od Harryho prohledávat knihovny a také umí otevírat tajné průchody. Jděte ke stěně za Ronem a Georgem a strčte do ní. Vejděte do tajné chodby a dostanete se do sálu s vysokým sloupem.

Chytněte jedno z držadel mříže naproti sloupu a přepněte se na Harryho. Společnými silami mříž o trochu povytáhnete. Pokračujte do místnosti, ve které se po vašem příchodu propadne podlaha. Jako Harry přeskákejte na druhou stranu místnosti (skákání je automatické), kde jsou rozmístěna 3 tlačítka. K tomu vpravo přeskočíte. Pak se nalevo od prostředního tlačítka přitiskněte ke zdi a po úzké římse dojděte k tlačítku vlevo. Pokud všechna tlačítka zmáčknete dost rychle, tak se vám otevře malá místnost. Pomocí Flipendo zneškodněte Pixies a jako Ron zmáčkněte stěnu v malé místnosti otevřené tlačítky.

Pokračujte do další místnosti, kde musíte nejprve zvednout velkou truhlu ležící přímo v jejím středu. Až ji budete držet, zavolejte svého kamaráda na pomoc (zmáčkněte L1). Po animaci odneste truhlu k vysokému ochozu se špatně natočeným zrcadlem. Položte ji a vylezte po ní nahoru. Zezadu vylezte na zrcadlo a natočte ho směrem na neosvětlené zrcadlo u protější stěny. Až světlo ozáří oko nade dveřmi, můžete pokračovat dál. V další místnosti

nejprve jako Ron prozkoumejte několik tajných průchodů. Pak jako Harry několikrát zakouzlete Flipendo na kolo podivného mechanismu a vylezte na kamenný kvádr, který se spustí dolů. Po provazu vylezte na trám pod stropem a probojujte se na druhý konec místnosti. Až vyběhnete na schodiště, tak se za vámi zavřou dveře a vy budete pokračovat pouze s Harrym.

V knihovně nejprve v truhlici vpravo (jsou před ní fazolky) seberte krmení pro Hedwigu. Pak pomocí kouzla Expelliarmus porazte kouzelnou knihu a vyběhněte na terasu na druhém konci knihovny. U bidýlka zavolejte Hedwigu a nakrmte ji. Díky tomu nad ní získáte kontrolu a oknem v rohu knihovny (Hedwiga letí přímo k němu) můžete vyletět kkému sloupu, kolem kterého už jste procházeli. Nad ním levituje mapa, kterou musíte sebrat a donést Harrymu. Ten si ji prostuduje a dozví se z ní heslo, díky kterému můžete projít zeleným obrazem. Dostanete se do první knihovny, kterou hlídá dvojice brnění (fialové paprsky vám naznačí, kam až vidí). Nejprve doběhněte do levého zadního rohu, kde musíte zmáčknout tlačítko na stěně. Pak oběhněte celou knihovnu a otevřenými dveřmi pokračujte do druhé knihovny. Zde využijte toho, že vás brnění nemohou vidět ve stínu. V úzkých průchodech se tedy kolem brnění protáhněte stínem podél knihoven. Ve třetí knihovně před východem hlídkuje prefekt. Musíte se tedy prosmýknout kolem čtyř brnění a dostat se k východu z boku. Až půjde prefekt směrem od dveří, tak vyběhnout na chodbu, kde už na vás čeká Ron. Pokud chcete, můžete v obrazovce s úkoly ukončit den.

3. Den - The First Day of Term

Po probuzení začínáte jako Hermiona. Seběhněte do společenské místnosti, kde na vás čekají Ron a Harry. Společně pokračujte na schodiště a seběhněte až do třetího patra, ve kterém najdete učebnu obrany proti temné magii. Uvnitř se ani neohřejete a učitel vás pošle pro kouzlo Glacius. Jeskyní doběhněte až do haly s obrovským kotlem, kde musíte nejprve zneškodnit hejno Pixies. Pak společně zvedněte kotel a odneste ho na velké kruhové tlačítko. Až na něj kotel spustíte, tak se zasunou mříže a vy musíte pokračovat na schodiště zamořené Pixies. Probojujte se do haly plné ledu, ve které musíte nejprve zmáčknout tlačítko napravo od vchodu (Hermiona se k němu postaví). Tím aktivujete paprsek, kterým budete muset oslepit oko nad východem. Jako Harry tedy natočte všechna zrcadla tak, aby se paprsek dostal až k oku.

Po otevření dveří proběhněte do další místnosti, ve které musíte nejprve zneškodnit Pixies. Pak vyskákejte až na skalní římsu vedle stroje u zadní stěny. Rovnou z římsy několikrát zakouzlete Flipendo na stroj a po úplném vysunutí pohyblivé římsy doskákejte až ke druhému

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Natáčení kamery
Křížek » Interakce s okolím
Kolečko » Přepínání postav
Čtvereček a Trojúhelník » Přiřazená kouzla
R1 » Zaměření na cíl kouzla (úkroky)
L1 » Ostatní vás následují
SELECT » Inventář

stroji. Do něj opět kouzlete Flipendo tak dlouho, dokud nebude i druhá pohyblivá římsa maximálně vysunutá. Nyní můžete přeskákat na terasu nad halou s ledem. Zde pomocí stroje vpravo otevřete dveře pod protější terasou a seskákejte dolů. Proběhněte dveřmi a v místnosti s trojicí tlačítek nejprve dotáhněte světlou bednu k jedné z knihoven se svitky. Harry po ní vyleze nahoru a může přeskákat až k zavřenému výklenku. Nyní dotáhněte bednu na jedno z tlačítek. Pak se musí Ron a Hermiona postavit na ta zbývající. Díky tomu může Harry zmáčknout tlačítko v otevřeném výklenku. Po vysunutých schodech vyběhněte do slepé chodby, kde musíte kouzlem Expelliarmus porazit kouzelnou knihu.

Jako Ron zatlačte na tajnou stěnu na konci chodby. Před vámi je dvojice ledových salamandrů, které snadno zneškodníte kouzlem Flipendo. Doběhněte na terasu s dalším stojem, který aktivujete Flipendem. Po vylétnutí hejna Pixies nejprve všechny zneškodněte a pak jako Hermiona podlezte škvírou pod dveřmi. Na zemi vidíte ledové dráhy, po kterých můžete posouvat malou ledovou krychli. Dotlačte ji až k terase nalevo od vchodu. Vylezte po ní nahoru a uvidíte další ledovou dráhu. Na ní nejprve dotlačte jednu ze dvou ledových krychlí do rohu vedle tlačítka. Pak k ní pošlete ze strany od tlačítka druhou krychli, která se zastaví přímo na tlačítku. Tím se natrvalo zasune sloup dole u vchodu. Seskočte dolů a ledovou krychli dotlačte k terase, která byla dříve kvůli sloupu nepřístupná.

Doběhněte do kruhové haly a v jejím středu seberte kouzelnou knihu, ze které se naučíte kouzlo Glacius. Rovnou si ho přiřaďte na jedno z tlačítek a použijte ho na zmrazení horké vody (zaměřte si ji tlačítkem R1), která je nyní všude kolem vás. Po ledu rychle doběhněte k malé plošince, která se vysunula v průběhu krátké animace. Na ochozu budete napadeni loučemi, které můžete zneškodnit kouzlem Glacius. Doběhněte do místnosti, ve které najdete ledovou plochu s několika překážkami. Na její druhé straně vidíte bílou skvrnu, ze které kouzlem Glacius vyčarujete ledovou krychli. Tu dotlačte až k tlačítku, kterým si vysunete schody vedoucí do haly, ve které čekají Harry a Ron. Ti jsou ale napadeni ohnivými salamandry, tak si pospěšte. Nejprve pomocí kouzla Glacius uhaste trojici ohňů, které dávají salamandrům sílu. Pak můžete salamandry zmrazit a zneškodnit kouzlem Flipendo.

Pokračujte směrem k učebně a v hale s kotlem vás čeká nepříjemné překvapení. Kotel ožil a napadne vás. Držte se od něj co nejdál a čekejte na chvíli, kdy otevře dvířka a začne na vás metat ohnivé koule. Vyhněte se jim a po čtvrté kouli doběhněte ke kotli. Zakouzlete Glacius do jeho otevřených dvířek a až na vás vystřelí jednu z loučí, tak jí kouzlem Glacius zničte (kouzlete tak dlouho, dokud se louč úplně neroz-

padne. Stejný postup opakujte i s druhou loučí. Po jejím zničení stačí ještě jednou kotel zmrazit a máte vyhráno. Vraťte se do učebny a po ukončení hodiny vyběhněte na schodiště. Seběhněte až do vstupní haly, ze které vede schodiště do sklepa. Tam najdete učebnu, ve které probíhá hodina přípravy lektvarů. Po animaci s Ronovou nehodou dotáhněte Harryho před katedru a seberte z ní dvě láhve s lektvarem Wiggenweld. Přiřaďte ho jednomu z tlačítek a vypijte první láhev. Pak běžte k Harrymu a dejte mu vypít tu druhou. Po hodině můžete ukončit den.

Školní soutěž

✗ **Stejně jako v předchozích dílech série i tentokrát můžete sbírat body do školní soutěže (House Points), jejíž výsledky jsou vyhlášeny na konci školního roku (bodový stav můžete sledovat ve vstupní hale). Zpočátku budete poměrně často narážet na štíty, které mají hodnotu 10 bodů. Za splnění některých úkolů dostanete celých 50 bodů, takže vaše hodnocení bude stoupat poměrně rychle. Stejně rychle ale můžete o body přijít. Při nočních výletech po škole můžete být chyceni brněním nebo hlídkujícími prefekty. Pokud vás chytí, ztratíte 10 bodů.**

✗ **Naštěstí je zde možnost, jak získat body mimo hlavní dějový příběh. Touto možností je hledání předmětů, které se ztratily někde ve škole. Ve společenské místnosti si na nástěnce přečtěte zprávu, ze které se dozvíte, kde byste měli hledat. Předměty nejsou schovány v žádných tajných skrýších, takže stačí mít oči otevřené. Pokud hledaný předmět najdete, tak se s ním vraťte k nástěnce a získáte za něj 10 bodů. Často najdete předměty cestou na některou z hodin, takže se vám plnění úkolů z nástěnky opravdu vyplatí.**

4. Den - Neville and the Ghoul

Třetí den začíná ve společenské místnosti. Spolu s Ronem nejprve doběhněte na schodiště. V pátém patře vejděte do místnosti, ve které vás čeká souboj s Malfoyem a jeho dvěma kumpány. Použijte na ně Flipendo nebo Expelliarmus a zneškodněte je. Pokračujte do další místnosti, ve které budete napadeni hudebními nástroji. Probijte se až do poslední místnosti, ve které konečně najdete Nevilla. Ten se krčí na skříni a brání se před útoky zlého skřeta. Nesnažte se na skřeta používat žádná kouzla, protože ho jen zbytečně podrážděte. Místo toho jako Ron otevřete velkou krabici s namalovaným klaunem. V krátké animaci se Ron dostane na balkón v nejvyšším patře. Zde nejprve zlikvidujte dva roboty a letadlo. Pak seběhněte po schodišti do velkého skladiště, které je plné nejrůznějšího harampádí.

V levé části skladiště najdete stojan s knihou kouzel. Z té se naučte kouzlo Lumos Duo, díky kterému může Ron vykouzlit paprsek světla. Bohužel vás vzápětí napadne trojice Hunkypunků. V inventáři si přiřaďte kouzla tak, abyste mohli používat Lumos Duo a Flipendo. Vyhněte se létajícím lucerničkám a pomocí paprsku světla zblízka osvětlete jednoho Hunkypunka. To ho na chvilku zhmotní a vy ho můžete zneškodnit pomocí Flipenda. Stejný postup opakujte i u zbývajících dvou protivníků. Až porazíte druhou trojici Hunkypunků, pomocí Lumos Duo nabijte obrovskou křišťálovou kouli světlem. Až začne sama zářit, natočte jediné zrcadlo v místnosti tak, aby světlo oslnilo oko nad východem. Proběhněte do knihovny, kde musíte odrazit další útok hraček.

Sousední místností proběhněte na balkón, na kterém vás napadne robot vyzbrojený raketami. Jakmile otevře své břicho, tak na něj pošlete Flipendo (robot je zranitelný jen s otevřeným břichem) a uhněte jeho raketám. Po krátkém souboji dojděte k zábradlí a pomocí Lumos Duo nabijte křišťálovou kouli na stojícím vláčku. Tím si otevřete mříž nedaleko zuřícího skřeta. Seskočte dolů a pomocí Lumos Duo dotlačte skřeta do otevřené místnosti. Až bude uvnitř, tak se za ním mříž automaticky zavře. Nyní doprovoďte Nevilla ke vchodu do společenské místnosti Griffindoru. Po animaci s potrhaným obrazem můžete ukončit den.

5. Den - Buckbeak

Ze společenské místnosti rovnou pokračujte na hlavní schodiště. Seběhněte dolů a vstupní halou poprvé vyběhněte ven ze školy. Oběhněte malou zahradu a za kamenným kruhem pokračujte směrem od školy. Po chvilce doběhnete k Hagridovu domu, u kterého se koná hodina péče o magické bytosti. Vyslechněte si krátkou přednášku a pak se pomalu přibližte zepředu k hypogrifovi jménem Buckbeak. Pokloňte se před ním a až na něj naskočíte, podržte ◎ a hypogrif se vznese. V krátké animaci jste si určitě všimli, že Hagrid vypustil do vzduchu 20 netopýrů. Vašim úkolem je posbírat jich co nejvíc v daném časovém limitu. Rozhlédněte se kolem a nad skupinkou studentů byste měli vidět bílý oblak. Ten označuje hejno, které je vaším cílem. Rozlétněte se proti němu a pokuste se proletět pokud možno jeho středem. Na ukazateli vpravo sledujte, jak byl váš nálet úspěšný. Pokud se vám v časovém limitu povede posbírat všechny netopýry, tak získáte hodnocení A+.

Po animaci s útokem Dementorů bude hra pokračovat na marodce. Vyběhněte za Ronem na chodbu, kde vás čeká souboj s Peevesem. Pokud kličkuje, tak jen uhýbejte před vázami, které na vás hází. Počkejte si, až se na chvilku zastaví. Teprve pak na něj zakouzlete Flipendo, které mu ubere část energie.

Tento postup opakujte, dokud Peeves neodletí. Po krátké animaci vám Ron zase uteče a vy musíte běžet za ním. Sledujte ho po hlavním schodišti a přes vstupní halu až do sklepení. Zde prokličkujte mezi trojicí brnění a doběhněte až do místnosti na konci chodby. Až k vám po krátké animaci seskočí skutečný Ron, opět získáte svou mapu. Přepněte se na Rona a otevřete tajný průchod (Harry ho vidí na mapě). Chodbou dojděte až na schodiště zamořené skřety. Použijte na ně Flipendo a všechny je zneškodněte. Pak pokračujte do velkého sklepa plného sudů. Na jeho konci nejprve otevřete truhly vlevo a v jedné z nich najdete krmení pro Hedwigu. Pak ji u bidýlka zavolejte a nakrmte. Až ji budete kontrolovat, doleťte na konec schodiště, na kterém jste bojovali se skřety.

Po příchodu Hermiony doběhněte k mříži se dvěma držadly. Jako Harry a Ron chyťte obě držadla a mříž se trochu nadzvedne. Jako Hermiona proklouzněte pod mříží a doběhněte až k dřevěnému můstku. Na něm kouzlem Glacius uhaste kličkující ohnivou kouli a za můstkem pokračujte doprava. Vyhněte se dalším koulím (nebo na ně použijte kouzlo Glacius) a doběhněte k velkým kamenným schodům s několika skřety. Zneškodněte je pomocí kouzla Flipendo a kouzlem Glacius zmrazte malé vodopády. Po nich vylezte až nahoru a probojujte se k dalšímu dřevěnému můstku. Po jeho zničení seskočte dolů a kouzlem Flipendo zničte dřevěnou bednu, která vám blokuje další cestu. Dostaňte se až na velkou plošinu s knihou kouzel. Z té se naučíte kouzlo Reparo, kterým můžete opravovat rozbité věci. Doběhněte až ke zbytku zničené bedny, na kterém si ho můžete vyzkoušet. Vylezte na plošinku, kde jsou zbytky bedny, kterou jste sami zničili. Opravte ji kouzlem Reparo a shoďte ji dolů. Dotáhněte si ji až k začátku mostu, na který přes ní můžete vylézt.

Kouzlem Reparo nadvakrát opravte most a doběhněte až k mříži, u které můžete opravit bednu pod tlačítkem. Pak na ní vylezte a zmáčknutím tlačítka mříž otevřete. Stále jako Hermiona doběhněte ke zničenému dřevěnému můstku a opravte ho. Za ním uhaste dvě kličkující ohnivé koule a přepněte se na Rona. Jen on může pomocí kouzla Lumos Duo zhmotnit dva Hunkypunky, kteří pobíhají za můstkem. Pak je pomocí Flipenda zneškodněte a pokračujte na schodiště vlevo. Proběhněte kolem skřeta, kterého nemůžete zneškodnit. Dostanete se do velké knihovny, která je střežena trojicí brnění a prefektem hlídkujícím u východu. Kolem prvního brnění snadno proběhnete k druhému. Až se bude dívat směrem doprava (z vašeho pohledu), proběhněte ke knihovně vlevo za ním. Stejnou cestu jako Harry musíte absolvovat také s Hermionou. Ta musí opravit bednu, po které vylezete jako Harry na knihovnu. Seskočte na druhou stranu a za zády hlídkujícího prefekta vyklouzněte na chodbu. Nyní stačí proběhnout mezi další trojicí brnění a ve vstupní hale můžete ukončit den.

6. Den - Carpe Retractum

Ráno běžte rovnou na hlavní schodiště a seběhněte do vstupní haly. Venku pokračujte od kamenného kruhu směrem doleva a doběhněte až k lesu, u kterého vidíte rudý paprsek světla. Ten označuje místo, na kterém najdete první ze tří ingrediencí pro výrobu protijedu. Na kraji lesa vidíte 3 brouky (Chizpurfle). Jejich nerozbitný krunýř je první ingrediencí. Přepněte se na Rona a použijte kouzlo Lumos Duo. Zaměřte se na jednoho z brouků a nalákejte ho až k jedné ze dvou velkých masožravých rostlin (Tentacula). Když ho dovedete dost blízko, tak ho rostlina spolkne a vzápětí vyplivne jeho krunýř. Tímto způsobem musíte získat 3 krunýře. Pak doběhněte k Hagridově domku, za kterým najdete ohradu s hypogrifem. Pokloňte se mu a doleťte ke břehu jezera, u kterého najdete druhý rudý paprsek. Jakmile se k němu přiblížíte, uvidíte 3 modré hmyzáky (Billywig). Pokud je všechny pochytáte, máte i druhou ingredienci.

Nyní naskočte na Beakyho jako Hermiona (pokud už na něm neletí) a doleťte ke skleníkům v zadní části školy. Přistaňte za vnější zdí, protože mezi skleníky nemůžete z hypogrifa seskočit. Doběhněte až k hořícímu keři, který je tradičně označen červeným paprskem. Uhaste ho pomocí kouzla Glacius a pak posbírejte 3 semena, která se objeví kolem keře. Nyní máte všechny ingredience pro výrobu protijedu. Doleťte tedy ke vchodu a společně se vraťte do školy. Ze vstupní haly pokračujte do sklepení, kde musíte navštívit hodinu vaření lektvarů. Po jejím ukončení doběhněte na hlavní schodiště a ve druhém patře pokračujte až do učebny, kterou najdete na konci velké haly. V průběhu hodiny dostanete za úkol přinést kouzelnou knihu.

Cestu do podzemí začínáte ve velké kruhové hale. Zůstaňte přepnutí na Hermionu a doběhněte k protějším dveřím. Cestou budete napadeni několika hořícími loučemi. Musíte je zmrazit pomocí kouzla Glacius a pak je rozbít kouzlem Flipendo. Až zničíte všechny 4 útočící louče, tak se vám otevřou dveře, které vedou do menší kruhové místnosti. Zde nejprve kouzlem Glacius ochlaďte všechny tři kovové kruhy, které vidíte v malých výklencích. Pak se každého z nich chytněte jednou postavou a po krátké animaci se dá výtah do pohybu. Cestou dolů budete muset porazit celkem 3 vlny

útočících skřetů. Jednoduše pobíhejte kolem a pokuste se je co nejrychleji zneškodnit kouzlem Flipendo. Až se výtah zastaví, tak musí Harry a Ron lehce nadzvednout mříž se dvěma držadly. Jako Hermiona pak můžete obvyklým způsobem proklouznout do chodby za mříží.

V zatopené hale nejprve zmrazte pomocí kouzla Glacius vodu. Po ledu pak přeběhněte na druhou stranu a tlačítkem na levém konci krátkého ochozu vytáhněte mříž. Pak proběhněte odemčenými dveřmi do chodby, ve které nejprve seberte dvě lahve s protijedem. Pokračujte dál a zneškodněte dvě Doxy, které vás mohou pokousat. Pokud se jim to povede, tak Hermionu otráví a vy musíte rychle vypít protijed. Zneškodněte ještě dvojici skřetů a pak pokračujte do velké haly, ve které vás čeká menší hlavolam. Nejprve kouzlem Flipendo rozbijte bedny, ve kterých jsou uvězněny Doxy. Zneškodněte je a pokračujte k vysokému ochozu u protější stěny. Zmrazte vodopád a vylezte po něm nahoru. V levé části ochozu najdete další dvě lahve s protijedem a napravo je tlačítko, kterým aktivujete světelný paprsek. Seskočte dolů a přes další zmražený vodopád vylezte k zrcadlu, které je špatně natočené. Natočte ho na křišťálovou kouli a opět seskočte dolů.

Do zeleného kanálku natekla voda, ze které můžete kouzlem Glacius vyčarovat ledovou krychli. Tu musíte dostat na tlačítko, kterého už jste si určitě všimli. Z pohledu od vchodu dotlačte krychli do levého bližšího rohu. Pak zničte zbývající dřevěné bedny (pokud jste je už nezničili). Na levém konci bližšího kanálku opravte pomocí kouzla Reparo bednu, která stojí u vysokého ochozu se zrcadly. Ledovou krychli pošlete směrem k ní a pak dřevěnou bednu zničte (díky tomu budete moci poslat ledovou krychli zpět). Nyní opravte kouzlem Reparo bednu u pravé bližšího rohu (před odbočkou k tlačítku). Pošlete k ní ledovou krychli, která se o ní zarazí. Nyní ji můžete postat na tlačítko, které vám otevře mříž nad schodištěm. Po zmraženém vodopádu vylezte nahoru a pokračujte do kruhové haly s rozbitým strojem. Opravte ho kouzlem Reparo a pak pomocí kouzla Flipendo spusťte dolů velký kamenný blok. Přeběhněte po něm a na druhé straně haly najdete na stěně tlačítko, kterým vysunete schodiště vedoucí dolů ke vchodu.

Jako Harry vyběhněte ke spuštěnému kamennému bloku. Vylezte nahoru po jednom z upínacích lan a po úzké římse dojděte až k tlačítku nalevo od kamenného bloku. Zmáčkněte ho a na ochozu pod vámi se otevře mříž. Ron s Hermionou nyní musí doběhnout k rozbitému můstku. Ten Hermiona spraví kouzlem Reparo a Ron se zatím může starat o otravné skřety. Až se probojujete na konec chodby, tak se dostanete do haly s dvojicí Hunkypunků. Ty musíte jako Ron zneškodnit pomocí kouzla Lumos Duo. Pak

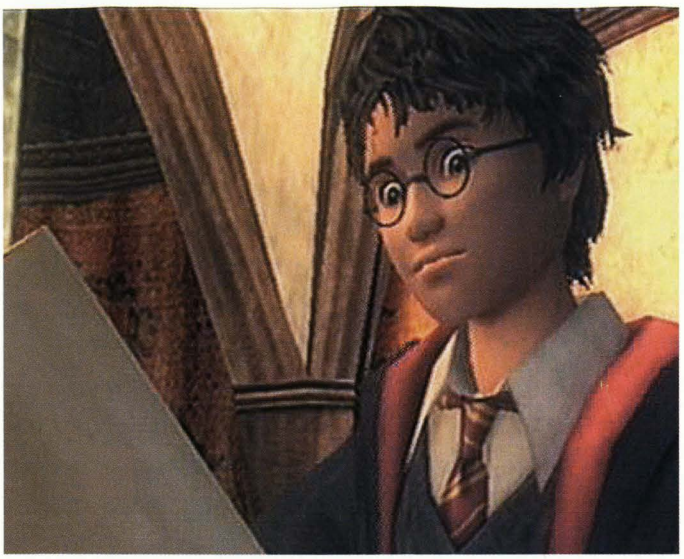
běžte k vodopádům vpravo a jeden z nich jako Hermiona zmrazte. Ron musí vylézt nahoru a kouzlem Lumos Duo nabije křišťálovou kouli. Seskočte dolů a přes další zmražený vodopád vylezte ke špatně natočenému zrcadlu. Natočte ho na oko vpravo a tím nalijete trochu vody pod zářící křišťálovou kouli, která leží na zemi. Jako Hermiona pod ní kouzlem Glacius vyčarujte ledovou krychli a na ní dotlačte křišťálovou kouli před druhé oko (krychli může před okem zarazit druhá postava).

Po vysunutých schodech vyběhněte ven do druhého patra kruhové haly. Zmáčkněte tlačítko napravo od dveří a tím si vysuňte schody. Přepněte se na Harryho, který musí od dveří ve druhém patře přeskočit na druhý zavěšený kamenný kvádr. Z něj vylezte po závěsném laně nahoru a po římse dojděte ke stroji vpravo. Kouzlem Flipendo spusťte kamenný kvádr dolů a seskočte na něj. Z kvádru můžete přeskočit ke dveřím v osvětleném výklenku. V menší kruhové hale vyběhněte ke knize kouzel a naučte se z ní kouzlo Carpe Retractum. Po zasunutí schodů zneškodněte skřety na vnějším ochozu a pak na malou sochu na druhé straně zakouzlete Carpe Retractum. Trochu couvněte a Harry přeskočí na druhou stranu. Doběhněte k mezeře, na jejíž druhé straně vidíte zlatý úchyt. Opět použijte Carpe Retractum a couvnutím si vysuňte můstek. Vyběhněte až do velké kruhové haly a z obou stran pomocí kouzla Carpe Retractum vytáhněte most vedoucí k plošině ve středu.

Přeběhněte s celou trojicí k zavřené mříži, za kterou vidíte tlačítko. Jako Harry použijte Carpe Retractum na malou mříž vlevo. Jako Hermiona se protáhněte na druhou stranu a tlačítkem otevřete mříž. Pokračujte do chodby, ve které musíte zneškodnit poměrně početnou skupinku skřetů. Na konci chodby se dostanete do haly s nepříjemným protivníkem. Počkejte, až se rytíř dotočí, a pak se k němu opatrně přibližte. Pomocí Carpe Retractum zachyťte jeden z jeho štítů a odtrhněte ho. Ze štítu se vyklube malý protivník, který je zranitelný jen ve chvíli, kdy se postaví. Držte se od něj tedy dál a až bude stát na nohách, tak ho kouzlem Flipendo zasáhněte do

Sběratelské kartičky

Další klasikou série jsou sběratelské kartičky s obrázky slavných postav. Jejich sbírání se v tomto pokračování obzvlášť vyplatí, protože za každou sérii 5 kartiček (jejich sbírku můžete průběžně kontrolovat v inventáři) se jedné z vašich herních postav zvýší maximální stav zdraví o čtvrtinu (část zdraví nad původním maximem je označena červeně). A v pokročilejších fázích hry je zdraví opravdu důležité, takže nejde o zanedbatelnou záležitost. Většinu kartiček najdete v truhlách, na které narazíte na každém rohu. Často jsou ale zastrčené v temných koutech, takže musíte mít oči otevřené. Například je dobré hrát za Harryho, který má na své mapě zobrazeny tajné místnosti). Pak je stačí s Ronem otevřít a máte další úlovek.



citlivého břicha. Po dvou zásazích můžete opět napadnout rytíře a strhnout mu další štít. Až zničíte všechny 4 štítové bojovníky, tak vás začne rytíř napadat meči. Opět si počkejte, až se zastaví. Pak se k němu přibližte ze strany, na které má na přilbě zlatý úchyt. Zachyťte ho pomocí Carpe Retractum a odtrhněte mu hlavu. Po souboji se vraťte do třídy a po ukončení hodiny můžete ukončit tento náročný den.

7. Den - The Patronus

Jako vždy začněte den cestou na hlavní schodiště. Seběhněte do čtvrtého patra, kde musíte navštívit učebnu historie magie. Po rozhovoru s profesorem Lupinem se Harry vydá pro knihu s kouzlem Expecto Patronum. V první místnosti to bude snadné. Nalevo od vchodu zasuňte podivnou krychli do přístroje na konci koleje. Tím si vysunete sochu s úchytem v pravém vzdálenějším rohu místnosti. Doběhněte k okraji podlahy a pomocí kouzla Carpe Retractum se přitáhněte na druhou stranu. Také zde zasuňte krychli do přístroje a otevřenými dveřmi pokračujte do větší místnosti plné malých plošinek. Všimněte si, že v každém rohu je umístěna jedna krychle s8ístrojem. Vaším úkolem bude zasunout všechny krychle a otevřít si tak dveře na druhé straně. Mezi plošinkami se pohybujte pomocí kouzla Carpe Retractum. Pokud vyloženě nevíte, jak dál, tak chvilku počkejte. Některé sochy se totiž vysunou až chvilku po vašem doskoku. Při tom všem vás bude ještě obtěžovat Dementor. Asi budete často potřebovat kmitání levým analogem, kterým se můžete ubránit jeho útoku.

V poslední místnosti najdete knihu kouzel, ze které se naučíte kouzlo Expecto Patronum. Hned si ho přiřaďte na jedno z tlačítek a vzápětí ho použijte. Natočte se směrem k Dementorovi a vypusťte na něj zářícího Patrona. Musíte ho navádět levým analogem, protože se na Dementora nemůžete zaměřit. Až svého děsivého protivníka několika zásahy porazíte, tak se děj hry přesune zpět do učebny. Zde se nejprve přepněte na Hermionu, se kterou se můžete protáhnout pod povysunutou mříží u katedry. V malé místnosti se z knihy kouzel naučíte velmi užitečné kouzlo Draconifors. Otočte se a hned si ho vyzkoušejte. Zakouzlete Draidconifors na sochu draka vedle koberce, který zakryl mříž. Socha se změní na draka a koberec spálí. Tímto kouzlem si můžete zpřístupnit mnoho dveří, které pro vás byly dříve nedosažitelné.

Nyní můžete doběhnout až do studovny, ze které vedou dveře na hlavní schodiště. Tyto dveře ale bohužel hlídá profesor Snape. Musíte tedy pokračovat ke dveřím zakrytým kobercem (upozorní vás na ně krátká animace), který může odstranit Hermiona pomocí kouzla Draconifors. Tajnou chodbou proběhněte do druhého patra, ze kterého se ale bohužel také nedostanete úplně snadno. Ve studovně totiž hlídkuje prefekt, kterému budete muset proběhnout za zády. Na schodišti vyběhněte o patro výš a v další studovně opět opatrně obejděte hlídkujícího prefekta. Tak se dostanete na chodbu, na jejímž konci je socha Gunhildy of Gorsemoor. Stačí proběhnout mezi řadou brnění a Harry sochu automaticky odsune.

Tajným průchodem se dostanete ven ze školy. Doběhněte k malému domku a zezadu vás napadne Malfoy se skupinkou svých kamarádů. Nebudete to lehký boj, tak ho berte vážně. Jako obvykle použijte buď Flipendo, nebo Expelliarmus. Po úspěšném souboji bude hra pokračovat u křoví, do kterého se schovaly víly. Jako Hermiona nejprve použijte kouzlo Reparo na rozbitou sochu draka vedle křoví. Až bude socha v původním stavu, tak na ni použijte kouzlo Draconifors. Drak spálí křoví a vás čeká souboj s vílami. Použijte na ně Flipendo a když leží omráčené na zemi, tak se je pokuste sebrat. Musíte získat celkem 3 víly. Až bude souboj za vámi, budete napadeni Dementory. Ron s Hermionou budou rozbíjet branku (sledujte její stav v levém dolním rohu obrazovky) a vy zatím musíte pomocí kouzla Expecto Patronum odrážet útoky Dementorů. Až bude branka zničená, tak se vrátíte do školy.

Chodbu hlídá profesor Snape, takže budete muset jít oklikou. Po schodišti vlevo vyběhněte ke dveřím zakrytým kobercem. Jako Hermiona použijte kouzlo Draconifors a malým skladištěm proběhněte na druhý konec chodby. Seskočte dírou v zábradlí a ve studovně proklouzněte kolem hlídkujícího prefekta. Až vyběhnete do sedmého patra, tak vás Peeves upozorní na hlídací trolly. Tradiční cesta k obrazu Fat Lady je zamčená, tak budete muset projít severním křídlem. V rozlehlé studovně hlídá několik trollů, které můžete obejít tichou chůzí. Radši vám ale doporučujeme použít Dungbombs, které trolly odlákají svým smradem (Ron je může najít v knihovnách, nebo si je koupíte od Freda a George). U obrazu Fat Lady si promluvte s Nevillem a ve společenské místnosti můžete ukončit den.

8. Den - Hollow Victory

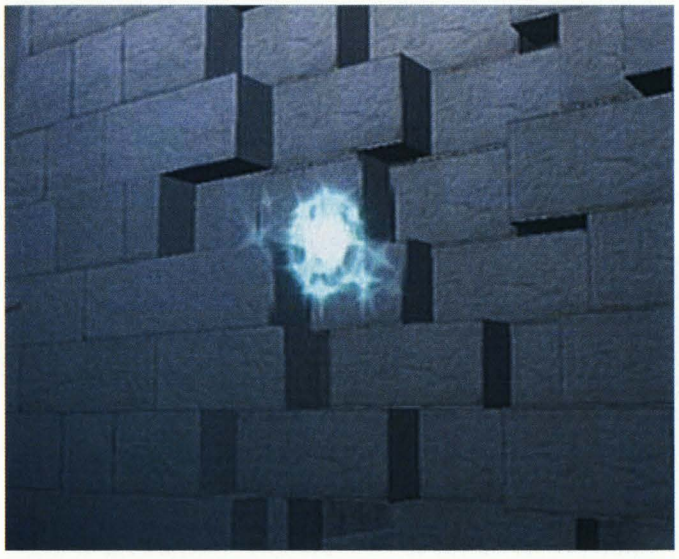
Vaším první úkolem bude najít tři zbývající ingredience, které potřebujete na hodinu vaření lektvarů. Vyběhněte tedy ven za školy a hned za kamenným kruhem uvidíte první červený paprsek. Ten označuje strom, na kterém visí několik vajíček. Nejprve ale musíte pomocí kouzla Flipendo zneškodnit všechny otravné a jedovaté Doxy, které po-

letují kolem. Až bude kolem stromu klid, použijte kouzlo Carpe Retractum a sebrání 3 vajíček. Pak pokračujte k Hagridovu domu, protože budete potřebovat hypogrifa. Jako Hermiona na něj naskočte a leťte směrem ke skleníkům. Na jednom z nádvoří uvidíte druhý červený paprsek. Sleťte k němu a uvidíte hejno vážek poletujících kolem sochy draka. Použijte na sochu kouzlo Draconifors a jejím ohněm spalte 3 vážky. Opět naskočte na hypogrifa a najděte Harryho. S ním naskočte na hypogrifa a obleťte školu. U jezera najdete poslední červený paprsek, u kterého musíte přistát. Aktivujte akční mezihru, ve které musíte pomocí kouzla Carpe Retractum nachytat 3 létající mořské koníky.

Po získání všech potřebných ingrediencí doběhněte na hodinu vaření lektvarů. Ta se jako vždy odehrává ve sklepení pod vstupní halou. Po hodině pokračujte ve hře jako Hermiona. Vyběhněte ven ze školy a pokračujte k Hagridovu domku. Za ním naskočte na Buckbeaka a v časovém limitu doleťte na nádvoří před vchodem do školy. Přistaňte před troskami věže, ve kterých visí krabice s míči. Seskočte na zem a po straně trosek uvidíte bílou skvrnu. Použijte na ní kouzlo Glacius a po ledové krychli vylezte k soše draka, na kterou musíte použít kouzlo Draconifors. Seskočte dolů a seberte krabici. S ní naskočte na hypogrifa, na kterém musíte opět v časovém limitu doletět ke stadionu. Před ním přistaňte a doběhněte ke vstupní bráně. Po animaci se zápasem můžete ukončit den.

9. Den - Expecto Patronum!

Tentokrát budete den začínat už v noci, takže vás čeká netradiční cesta severním křídlem. Stejně jako minule vám vřele doporučujeme podniknout tuto nebezpečnou cestu s Ronem, který si může cestou doplňovat zásoby Dungbombs z knihoven. Dál už je to snadné. Seběhněte až do vstupní haly a po opuštění školy doběhněte k Hagridovu domku. Po smutné animaci bude hra pokračovat uvnitř Whomping Willow. V první chodbě budete napadeni skupinkou rozzuřených skřetů. Všechny zneškodněte a pokračujte do chodby s ohnivými salamandry. Jako Hermiona uhaste pomocí kouzla Glacius jejich oheň a pak je zmrazte. Harry vám naštěstí pomůže s jejich definitivní likvidací. Pak jako Harry vytáhněte z obou stran most, po kterém oba přeběhnete na druhou stranu a můžete si zopakovat souboj s ohnivými salamandry. V další malé místnosti bude následovat souboj s několika Doxy, které vás s největší pravděpodobností otráví.



Po vypití protijedu pokračujte do další chodby zamořené skřety. Jako Hermiona seskočte do nižší části chodby a kouzlem Reparo opravte zničenou bednu u levé stěny. Tu pak dotlačte k vyvýšené části chodby a vylezte po ní nahoru. Jako Harry jí běžte na pomoc a zneškodněte všechny skřety. Pak společně zvedněte truhlu u levé stěny a doneste ji pod tlačítko. Vylezte na truhlu a po zmáčknutí tlačítka doběhněte k Ronovi. Po delší animaci budete napadeni Dementory. Vaším úkolem je dotáhnout bezmocného Siriuse Blacka po břehu až k Hermioně. Velmi vám pomůže, když se budete pohybovat co nejdále od vody, nad kterou se vaši protivníci vznášejí. Pokud se vám podaří dostat se až k Hermioně, budete muset začít odrážet útoky Dementorů. Vydržte to tak dlouho, dokud vás nepřiletí zachránit Protectorus vyslaný z druhé strany.

Po další animaci a krátkém návratu v čase budete muset odrážet útok Dementorů z druhé strany. Tentokrát ale budete ve velmi nevýhodné pozici, protože musíte prorazit celou skupinkou, abyste mohli ochránit Siriuse Blacka. To byste ale nemohli nikdy dokázat, pokud nebudete nabíjet kouzlo Expecto Patronum na maximum. Co nejdéle tedy podržte tlačítko, na které máte toto kouzlo přiřazené. Tím mu dodáte na síle a Protectorus doletí podstatně dál. Druhou důležitou vlastností tohoto mocného kouzla je urychlování. Pokud zmáčknete ⊗, Protectorus výrazně zrychlí. I s těmito radami ale není jednoduché zasáhnout Dementora, který právě útočí na Blacka. První možností je poslat několik kouzel přímo do středu skupinky a vytvořit si tak průchod. Tato taktika je ale velmi obtížná a výsledek hodně záleží na štěstí. Jednodušší je pokusit se skupinku oběhnout zprava. Několik prvních Protektorů musí pobít Dementory, kteří se pohybují na okraji skupinky. Čtvrtý nebo pátý Protectorus by se ale měl s urychlováním dostat až ke břehu, kde může zneškodnit útočícího Dementora. Celkem budete muset zneškodnit 5 útočníků, kteří se sklánějí na Blackem.

Až se vám podaří zvládnout nejtěžší úkol celé hry, bude její dokončení pouhou formalitou. Pokračujete u ohrady, ve které musíte naskočit na Buckbeaka. Vaším úkolem je totiž doletět v časovém limitu na věž, kterou vám hra ukázala v krátké animaci. Věž najdete zhruba uprostřed školy a díky jejímu osvětlení byste ji neměli přehlédnout. Nejtěžší asi bude na věži přistát. Pokud se vám to povede, je hra v podstatě za vámi. Nyní jen stačí dojít za Brumbálem a promluvit si s ním. Pokud ale ještě chcete sehnat nějaké ty body do školní soutěže, můžete ve hře pokračovat neomezeně dlouho.

Jakub Holý

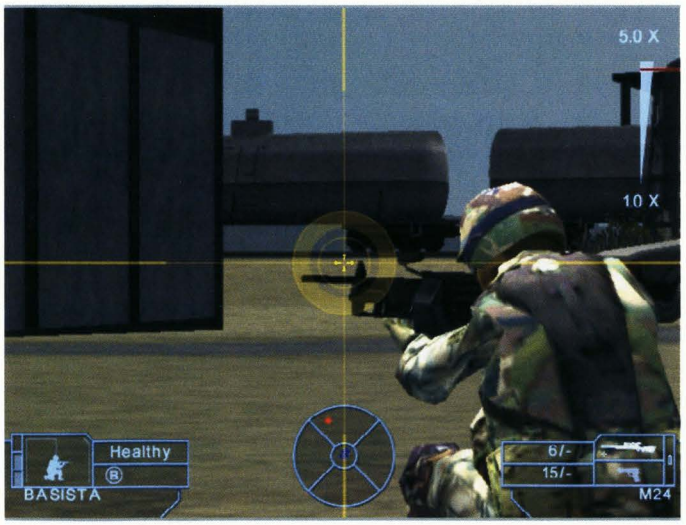
Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm

INFO

■ **VYDAVATEL:** Ubi Soft ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-12
■ **VÝROBCE:** Ubi Soft ■ **RECENZE:** PLAY 1 - 80 %

Komplexní a propracovaná týmová střílečka pro náročné hráče.

Série Ghost Recon se každým dílem zlepšuje, a tak se pojďme podívat, co si na nás připravili tentokrát...



ISLAND THUNDER

1 - Watchful Yeoman

V první misi nebudete potřebovat žádného specialistu, takže můžete sestavit dva čistě útočné týmy. Díky charakteru terénu vám ovšem doporučujeme použít alespoň jednoho odstřelovače. Ihned po vysazení z vrtulníku se vydejte přímo na západ. Tým Bravo vám doporučujeme poslat na malý kopec východně od prvního cíle. Odtud budou mít skvělý výhled na skupinku dřevěných domků, mezi kterými vidíte první cíl. Vaším prvním úkolem je postřílet všechny protivníky v okolí tohoto cíle. Nejpočetnější skupinka je rozmístěna na jihozápad od skupiny budov, tak se připravte na jejich příchod na scénu. Až budou všichni mrtví, tak vám hra oznámí úspěšné splnění prvního úkolu.

Podívejte se opět na mapu, kde je označen váš druhý cíl. Jde o velkou zděnou budovu, kterou nemůžete přehlédnout. Zastřelte dvojici protivníků u její západní stěny a pak opatrně vejděte dovnitř. Až postřílíte všechny protivníky uvnitř, tak dojděte k dřevěné bedně uprostřed skladiště. Po jejím zajištění hra aktivuje poslední cíl mise, kterým je druhá bedna v jihovýchodním rohu mapy. Vyjděte na velkou křižovatku na jihovýchod od skladiště a pomocí odstřelovače vyčistěte obě jižní plantáže. Pak pod krycí palbou týmu Bravo opatrně postupujte k označenému cíli (pozor na chatrč na západ od bedny). Po likvidaci všech protivníků v okolí zajistěte bednu.

2 - Angel Rage

Druhou misi vám bohužel ztíží déšť, který výrazně sníží váš maximální dohled. Doporučujeme vám proto použít noční vidění, které se vám bude hodit hlavně při přestřelkách na větší vzdálenost. Vaším první cílem je jižní strážní věž. Při jejím dobývání si budete muset dát pozor hlavně na dvě kulometná hnízda, která jsou umístěna východně a západně od věže. Přibližujte se tedy velmi opatrně a využijte odstřelovače. Vaším druhým cílem bude severní věž. Při cestě k ní si dávejte pozor na hlídky v okolí tábora. Až k věži dorazíte, tak si dejte pozor na kulometné hnízdo na západ od ní. Tentokrát by měl být jeden z protivníků přímo na věži, tak na něj nezapomeňte. Až vyčistíte i okolní budovy, tak se můžete vydat směrem k táboru.

Tábor je obehnán vysokou zdí. Dovnitř se tedy dostanete jen dvěma bránami, které najdete na severu a na jihu. Doporučujeme vám rozdělit jednotku a ke každé bráně poslat jeden tým. Dovnitř pak vstupte zároveň a rozdělte tak uvítací výbor vašich protivníků. Pozor si dejte hlavně na početnou skupinku na východ od jižní brány. Uvnitř tábora nejprve vyčistěte velké skladiště v severozápadním rohu. Pak pomalu postupujte k přistávací ploše a po jejím vyčištění postřílejte protivníky ve velké severní budově. Až budou všichni vojáci v táboře mrtví, tak je váš úkol splněn.

3 - Jaguar Maze

Při sestavování týmu musíte myslet na to, že budete ničit nepřátelský SAM. Proto musí být členem jednoho z týmů demoliční expert, který bude mít ve vybavení raketomet M136. Mise vás zavede do rozlehlého údolí plného skal. Je zde poměrně dost porostu, takže musíte postupovat velmi opatrně. Protivníci jsou často velmi špatně vidět a pokud se k některému z nich blížíte, tak musíte mít doslova oči na stopkách. Hned na začátku vám doporučujeme přesunout tým Bravo někam do středu mapy (pozor na strážní věž). Sami postupujte s týmem Alfa přímo na jih a probojujte se až do jihozápadního rohu mapy. Zde najdete trosky vrtulníku, v jejichž okolí hlídkuje několik protivníků. Až budou všichni mrtví, tak prohledejte rozlomený trup, ve kterém najdete důležité dokumenty.

Nyní se můžete věnovat záchraně sestřelené posádky. Tu najdete

u prvního označeného cíle. V okolí naštěstí není moc nepřátel, takže by nemělo jít o nic těžkého. Až se k vám posádka připojí, tak pokračujte směrem do severovýchodního rohu mapy. Zde je totiž umístěn nepřátelský SAM, který budete muset zničit. Rozdělte svou jednotku a přibližte se k němu zároveň ze západu a z jihu. Kolem je dost vojáků, takže se vám opatrné přiblížení vyplatí. Až všechny v okolí postříláte, tak se přepněte na demoličního experta a pomocí raketometu SAM zničte. Nyní už zbývá jen probojovat se do jihovýchodního rohu mapy, kde vás vyzvedne spojenecký vrtulník.

4 - Hidden Spectre

Tentokrát budete muset při sestavování týmu myslet na zničení muničního skladiště. Demoliční expert si tedy bude muset tentokrát přibalit do své výbavy demoliční nálože. Začínáte na jihovýchodním konci ostrova, v jehož středu je umístěno letiště. Tým Bravo nechte postupovat k dřevěnému můstku směrem na západ a sami postupujte směrem na sever. Tým Bravo se přes můstek prostříli až k malé budově, od které může pokračovat k západní bráně letiště. Vy zatím v klidu vyčistěte malou vesnici na jihovýchod od letiště a pak pokračujte k východní bráně letiště. Pokud chcete splnit nepovinný úkol, tak ještě před vstupem na letiště zlikvidujte dvojici vojáků na severovýchod od letiště.

Nyní můžete koordinovaně vstoupit na krátkou přistávací dráhu. Kromě vojáků pobíhajících po letišti budete muset vyčistit také skladiště v severovýchodním rohu. Až budou všichni nepřátelé na letišti mrtví, tak bude první úkol mise splněn. Můžete tedy začít postupovat směrem k muničnímu skladišti, které najdete na severozápad od letiště. Pokud jste postupovali pečlivě, tak byste zde měli zastřelit posledního vojáka a splnit tak nepovinný úkol (tím je postříleit všechny nepřátele v úrovni). Až bude kolem klid, tak vejděte s demoličním expertem dovnitř a zhruba doprostřed skladiště položte demoliční nálož. Pak s celou jednotkou doběhněte na označené místo, ze kterého budete vyzvednuti vrtulníkem.

5 - Rapid Python

V této misi byste při sestavování týmu měli opět myslet na demoličního experta s raketometem M136. Vaším nepovinným úkolem totiž bude likvidace nepřátelského obrněného transportéru. Začínáte u řeky v jihozápadním rohu mapy. Aktivujte noční vidění a s oběma týmy vyběhněte na silnici, u které byste se měli rozdělit. Jeden z týmů bude postupovat po silnici směrem na sever a druhý směrem na východ. V první fázi byste měli klást důraz na postup směrem na východ. Vaším prvním úkolem je totiž najít a sebrat důležité důkazy, které jsou umístěny v jihovýchodním rohu mapy. Prostříleite se až k mostu, od kterého můžete docela pohodlně postříleit všechny nepřátele na druhém břehu. Až budou všichni mrtví, tak přeběhněte přes most a na označeném místě se porozhlédněte po malém balíčku.

Až seberete důkazní materiály, začněte postupovat směrem ke druhému cíli. V této fázi vám doporučujeme přepnout se na tým v západní části mapy, se kterým byste měli postupovat k severnímu mostu. Postříleite početnou nepřátelskou jednotku v jeho okolí a jako demoliční expert zničte pomocí raketometu obrněný transportér, který stojí na druhé straně mostu. Nyní musíte lokalizovat muže jménem Ordonez. Pohybujte se v severní části mapy, tak si dejte pozor, abyste ho nezastřelili. Až zlikvidujete všechny protivníky v jeho okolí, tak k němu doběhněte a doprovoďte ho na místo, kde jste začínali. Kolem by měl být klid, takže už se nemusíte ničeho bát.

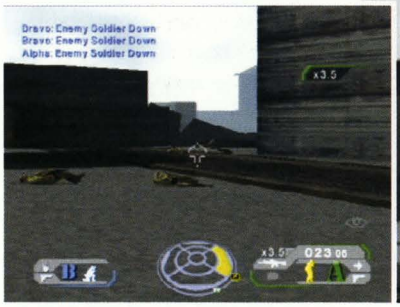
6 - Liberty Storm

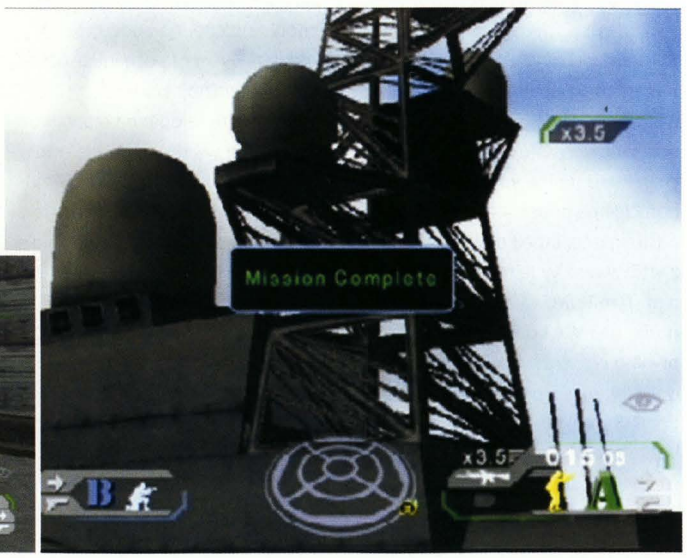
Tak tato mise je bohužel dost nepřehledná. Odehrává se ve městě plném nepřátelských jednotek. Začínáte ve volební místnosti, kterou musíte ochránit před nájezdy nepřátel. Jako první krok vám doporučujeme umístit jeden z týmů na malém náměstí severně od volební místnosti. Z tohoto směru totiž přijde většina útoků, takže nemáte jinou volbu. Až bude obranný tým na svém místě, tak se vydejte na jihozápad od volební místnosti. Na mapě vidíte žlutě označený bod, který představuje prvního z trojice civilistů, které budete muset doprovodit k volbám. Prostříleite se k němu a doprovoďte ho až na náměstí severně od volební místnosti. Zde zaběhne civilista do jednoho z koutů a vy můžete pokračovat směrem na východ.

Zde vidíte v jedné ulici další žluté body, označující zbývající dva civilisty. U obou jsou umístěni protivníci, takže musíte postupovat s maximální opatrností. Až se vám podaří prostříleit k oběma civilistům, tak je stejně jako toho prvního doprovoďte na náměstí. Jakmile se budou všichni tři krčit v rohu u budovy s volební místností, tak máte vyhráno. Nyní se musíte vypravit směrem k velitelství vašich protivníků, které najdete směrem na severozápad od volební místnosti. Až postříleite všechny nepřátelské vojáky v malém prostoru vymezeném zdí, tak je splněn další úkol. Na závěr stačí odrazit všechny nájezdy vašich nepřátel a mise bude ukončena.

7 - Ocean Forge

Jedním z cílů bude opět likvidace vozidel, takže členem jednotky musí





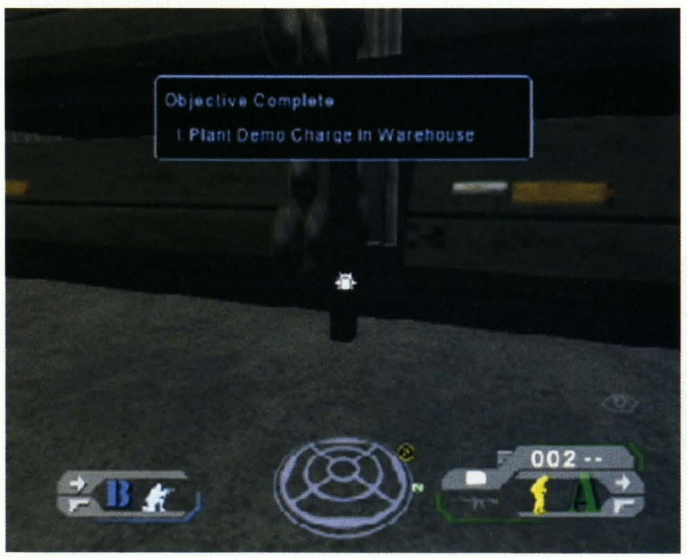
být demoliční expert s raketometem. Tentokrát se bude celá mise odehrávat na pláži, která je krásně přehledná. Díky tomu jsou zde velmi platnými členy týmu odstřelovači, na které byste neměli zapomenout. Na začátku mise pošlete tým Bravo směrem k moři. Umístěte je u schodiště, které vede na pláž. Pak sami s týmem Alfa postupujte přímo na sever, dokud nedojdete až ke konvoji nákladních aut. Kolem něj je rozmístěno větší množství vojáků, takže se nudit nebudete. Před zničením náklaďáků se zaměřte hlavně na velký dům východně od konvoje. Z něj by měla přiběhnout druhá útočná vlna (jejím odražením byste měli splnit jeden z úkolů). Až se s útočníky vypořádáte, tak jako demoliční expert vystřelte několik raket na konvoj.

Až vám hra oznámí úspěšné zničení všech nákladních aut (poškození není na autech moc vidět), tak se prostřílejte na pláž. Vaším dalším úkolem je totiž postřílet všechny protivníky, kteří jsou na pláži rozmístění. Po jejich likvidaci doběhněte na severní molo, kde zajistíte několik beden se zásobami. Pak se můžete přepnout na tým Bravo, kolem kterého by měl být klid. Pokud ovšem v okolí zbyli nějací protivníci, tak je postřílejte. Pak doběhněte na jižní molo, kde zajistíte další bedny. Pokud jsou všichni protivníci mrtví, tak by měla mise skončit.

8 - Righteous Archer

Hned na úvod vás musíme upozornit, že byste opět neměli zapomenout na demoličního experta s raketometem. Budete se vám rozhodně hodit. Závěrečná mise první kampaně je dost specifická. Vaším jediným úkolem je totiž zajmout muže jménem Priego, kterého najdete ve staré pevnosti plné elitních stráží. Vaším prvním cílem by ale měla být likvidace dvou obranných postavení, která najdete severně od pevnosti. Na mapě jsou označena žlutými kruhy, které vidíte na severovýchod a severozápad od pevnosti. Nejrozumnější je rozdělit jednotku a ke každému postavení poslat jeden tým. Až budou všichni protivníci na sever od pevnosti mrtví, tak jeden z týmů přesuňte k jejímu severozápadnímu rohu. Zde je díra ve zdi, u které byste se měli přepnout na demoličního experta. Ten může jako jediný zničit tank, který kryje tuto přístupovou cestu.

Až bude tank zničen a tým zaujme obranné postavení, tak oběhněte s druhým týmem pevnost a postupujte směrem do jihovýchodního rohu mapy. Zde najdete malou přistávací plochu střeženou malou skupinkou vojáků. Postřílejte je a tým nechte hlídat vrtulník s otevřenými dveřmi. Priego by ho totiž mohl využít k útěku. Nyní se přepněte na tým u severního vstupu do pevnosti a prostřílejte se až k hlavní budově, kterou najdete v jižní části pevnosti. Kolem ní je rozmístěna spousta protivníků s těžkou výzbrojí, takže postupujte s maximální opatrností. Jižně od hlavní budovy najdete Priega, který se dá před vámi na útěk (pokud už neutíká). Bohužel ho nemůžete zastřelit, takže ho musíte sledovat a čekat, dokud se vám nevzdá. Jakmile si klekne, tak ho můžete zajmout.



OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

- **Levý analog »** Pohyb
- **Pravý analog »** Míření
- **Křížek »** Nabíjení
- **Čtveréček »** Přepínání mezi zbraněmi
- **Kolečko »** Interakce s okolím
- **Trojúhelník »** Noční vidění
- **R1 »** Střelba
- **R2 »** Rozkazy
- **R3 »** Přiblížení
- **L1 »** Mapa pro taktické plánování
- **L2 »** Ústní rozkazy
- **Směrové šipky do stran »** Vyklánění zpoza krytu
- **Směrové šipky nahoru a dolů »** Změna polohy

JUNGLE STORM

1 - Totem Ground

Druhá kampaň začíná na malém tropickém ostrově. Sestavte dva útočné týmy, se kterými začnete postupovat od pobřeží směrem na východ. Doporučujeme vám poslat tým Bravo trochu severně, aby vám kryl záda. Vy se vydejte přímo na východ a podél pobřeží doběhněte až k malému nepřátelskému táboru. Pokud se přiblížíte potichu, tak zde překvapíte malou skupinku protivníků, kteří se ani nestačí rozkoukat. Po splnění prvního úkolu postupujte směrem ke skalní stěně, která dělí ostrov na dvě poloviny. Tým Bravo pošlete směrem k ruinám na severu. Sami proběhněte malým jezírkem a za ním pokračujte kaňonem směrem na jih.

Prostřílejte se až ke vstupu do jeskynního komplexu. Najdete ho až u moře a nemůžete ho přehlédnout. Uvnitř postupujte pěkně potichu, protože při přestřelce na malou vzdálenost mají výhodu vaši protivníci. Chodby jsou dost klikaté, tak si průběžně kontrolujte své spolubojovníky, kteří se zde s oblibou zasekávají. V jedné ze západních jeskyní najdete dvojici rukojmích, které velmi těsně hlídá dvojice protivníků. Osvoboďte je a pokračujte dál na sever. Prostřílejte se až do jeskyně se sloupy, ve které najdete třetího rukojmí. Až ho osvobodíte, tak opusťte jeskyně severním východem, kterým vyběhnete rovnou mezi ruiny. Kolem jezírka proběhněte do západní části ostrova a pokračujte až k vašemu člunu, u kterého mise končí.

2 - Vapor Knife

Druhá mise bude podstatně obtížnější. Navíc budete nuceni vzít si do týmu demoličního experta, který musí mít ve vybavení demoliční nálože. Začínáte kousek od svého prvního cíle. Tím je malé hlídkové stanoviště, tvořené dvěma budovami. Pošlete na něj tým Bravo a sami zaútočte z boku. Společnými silami skupinku protivníků snadno zvládnete a můžete postupovat dále na sever. Zde vám doporučujeme rozdělit vaší jednotku. Nechte tým Bravo postupovat přímo na sever a s týmem Alfa postupujte na východ. Úzkou soutěskou se prostřílejte až k táboru v jihovýchodním rohu mapy. Ten je vaším nepovinným cílem, který se opravdu vyplatí vyplenit. Jakmile se totiž táborem prostříláte, tak můžete vzít malé nákladní nádraží do kleští.

Velmi opatrně postupujte ze dvou stran směrem k označené budce, ve které jsou páky ovládající výhybky. Mezi vagóny a v jižním skladišti jsou rozmístěni protivníci, které byste mohli snadno přehlédnout. Nezapomeňte také na protivníka v budce. Až budou všichni nepřátelé na nádraží mrtví, tak se pře-

pněte na demoličního experta a v budce s pákami umístěte nálož. Pak postupujte směrem na sever a další soutěskou sejděte do bažin. Ty jsou velmi nepřehledné, takže vám opět doporučujeme postupovat souběžně s oběma týmy. Když jeden tým kryje bok druhému, je postup mnohem bezpečnější. Vaším cílem je samozřejmě místo, na kterém bude váš tým vyzvednut.

3 - Ocelot Desert

Také ve třetí misi musí být členem jednoho z týmů demoliční expert, který má ve výbavě demoliční nálože. Tentokrát bude dokonce potřebovat všechny tři. Samotná mise začíná na kolejích, ze kterých po chvilce běhu odbočíte na cestu vpravo. Po té vyběhněte na kopec, ze kterého se vám otevře krásný výhled na rozlehlé nákladní nádraží. Z této výhodné pozice nejprve postřílejte všechny protivníky v poušti pod vámi a teprve pak pokračujte směrem na sever. Tým Bravo pošlete rovnou ke kolejišti, protože odtud vám bude krýt bok a záda. Sami postupujte podél východní skály na sever a cestou postřílejte všechny protivníky mezi vagóny na západě. Nakonec se dostanete až k malému stanovému táboru, jehož okolí je dost nepřehledné. Velmi opatrně postřílejte všechny protivníky a pak ve stanu označeném na mapě zničte jediným výstřelem vysílačku, která leží na bednách vpravo.

Nyní musíte postupovat směrem na západ. Postřílejte protivníky pobíhající mezi vagóny (pokud nějací přežili) a postupujte směrem k dvojici označených skladiště. V každém z nich musíte na zem položit jednu nálož. Pak můžete pokračovat dál směrem na jih. U druhé oddělené části nádraží narazíte na početnou skupinku nepřátel. Postřílejte je z bezpečné vzdálenosti a pak doběhněte až k dalšímu označenému skladišti. Uvnitř musí demoliční expert položit nálož vedle kontejneru s raketami. Nyní vám zbývá poslední úkol. Musíte se prostřílet k vrtulníku, na který automaticky umístíte sledovací zařízení.

4 - Ocean Hammer

Stejně jako v předchozích úrovních zůstane členem vaší jednotky demoliční expert se zásobou demoličních náloží. Bez něj se v této kampani prakticky neobejdete. Začínáte v jihozápadním rohu mapy a před vámi jsou rozsáhlá pole, na kterých pracují nevinní civilisté. Pokud chcete splnit nepovinný úkol, tak nesmíte žádného z nich zastřelit. Tým Bravo tedy nechte postupovat směrem na sever a sami postupujte podél jižní skály na východ. Pole totiž musíte vyčistit od protivníků, kterých je zde poměrně dost. Stačí pár výstřelů a civilisté utečou. Pak už je jasné, na koho máte střílet. Až budou pole po obou stranách řeky vyčištěná, můžete začít přemýšlet, kterou cestou se vydáte k vesnici na severním konci mapy.

Doporučujeme vám přístup z východu. Jeden z týmů nechte postupovat severním kaňonem

a ten druhý může projít jeskyní o kousek jižněji. Zvlášť na druhém konci jeskyně se vám otevře krásný výhled na vesnici, která je plná protivníků. Kromě těch, kteří vyběhnou na malé náměstí, je zde také několik schovaných. Jeden je v malém domku severně od náměstí a druhého najdete na kostelní věži. Až budou všichni mrtví, můžete dojít k vile nad vesnicí (splnili jste první úkol mise). Připravte se na protivníka, který stojí přímo za dveřmi. Až ho zastřelíte, můžete v klidu zajmout muže, který se krčí za ním. Je to Francisco Lever, kterého budete muset doprovodit do jeskyně s ponorkou. Tu najdete na jihovýchod od vesnice. Uvnitř nejprve z terasy nad dokem postřílejte všechny protivníky (pozor na střelce v domku nad ponorkou). Pak seběhněte dolů a jako demoliční expert umístěte nálož přímo na trup ponorky.

5 - Titan Bolt

Jedním z členů jednotky musí být opět demoliční expert s demoličními náložemi. Budete ho totiž potřebovat na zničení dalšího skladiště. Na začátku mise vás ale čeká hotová noční můra. Po většinu času se totiž budete pohybovat na vrakovišti lodí, které je opravdu velmi nepřehledné. Zde se prostě rychle pohybovat nemůžete. Nejprve vám doporučujeme lehce posunout tým Bravo (tak aby měl výhled na západní molo) a pak se můžete vydat na obhlídku s týmem Alfa. Velmi zajímavé úhly pohledy najdete, pokud budete postupovat přímo na východ. Po vracích lodí se totiž dostanete na trosky východního mola, ze kterých uvidíte poměrně velký kus vrakoviště. Až budou všichni protivníci v dohledu mrtví, tak se vraťte na první loď a začněte postupovat směrem na jih.

Cestou nezapomeňte na odstřelovače, kteří jsou umístěni v jihozápadním rohu vrakoviště. Po lodích se pohybujte tak dlouho, dokud nesplníte první a třetí úkol. To totiž znamená, že na vracích už se pohybují jen vaši vojáci a všichni odstřelovači jsou mrtví. Pak stačí doběhnout na jihozápadní loď, ze které můžete přeběhnout na molo. Nyní se musíte prostřílet až k jihozápadnímu skladišti, od kterého musíte začít postupovat směrem na východ. Podpůrný tým umístěte na některou z jižních lodí, ze které vás mohou při postupu po molu krýt. Prostřílejte se až k označenému skladišti, ve kterém najdete dva otevřené kontejnery. Ke každému z nich položte jednu nálož a pak

postupujte dál na západ. Postřílejte všechny protivníky v okolí jihovýchodní budovy a pak vejděte bez obav dovnitř. Nakonec stačí zajmout neozbrojeného muže jménem Marco Abreu.

6 - Silver Spider

Před vámi je velmi přehledná mise, ve které bude muset být členem vašeho týmu demoliční expert s raketometem M136. Bude ho totiž potřebovat na zničení nepřátelského SAM. Začínáte na severním konci mapy, kde se musíte s celou jednotkou prostřílet až k mostu na západ od vás. Vaši protivníci zde dohlédnou stejně daleko jako vy, takže zde budou hrát důležitou roli odstřelovači. Až vyčistí druhou stranu mostu, tak můžete přeběhnout na druhou stranu. Zde vám doporučujeme rozdělit jednotku. Jeden tým by měl postupovat směrem na východ, kde se přes dva mosty dostanete do těsné blízkosti nepřátelského SAM. Druhý tým by měl postupovat na jihozápad, kde se přes další most dostanete k nepřátelskému táboru.

Vaším prvním úkolem je osvobodit zajaté americké vojáky. Proto se nejprve soustřeďte na tým, který míří k nepřátelskému táboru. Ten je velmi přehledný a jakmile projdete úzkou soutěskou, tak ho máte jako na dlani. Postřílejte všechny protivníky a pak se porozhlédněte po jediném otevřeném stanu, ve kterém najdete dvojici vojáků. Jakmile se k vám přidají, tak se můžete pro změnu věnovat týmu, který se blíží k táboru z východu. Postřílejte všechny hlídky a pak může demoliční expert bez obav odpálit bezbranný SAM. Posledním úkolem je probojovat se na místo, kde vás vyzvedne vrtulník. Od nepřátelského tábora se tedy vydejte směrem na jihozápad a dejte si pozor na vojáka u těžkého kulometu. Velmi opatrně se vyškrábejte strmým svahem, nad kterým na vás čeká několik nepřátelských vojáků. Jakmile budete nahoře, tak máte to nejhorší za sebou. Nyní totiž stačí prostřílet se poměrně přehledným úsekem k označené zóně.

7 - Whisper Shadow

Svému oblíbenému demoličnímu expertovi musíte opět změnit vybavení. Tentokrát totiž potřebuje jako obvykle demoliční nálože, pomocí kterých bude vyhazovat do vzduchu skladiště. Vaše jednotka začíná před bránou vedoucí do rozlehlého nepřátelského tábora. Z něj vyjede tank, který naštěstí vzápětí zničí vaše letectvo. Pak se můžete opatrně přiblížit k bráně a projít dovnitř. Zde vám nejprve doporučujeme projít mezi stojícími tanky až na sever, odkud můžete postřílet číhající protivníky. Pak se prostřílejte až k další bráně, která vede do západní části tábora. Zde můžete jednotku rozdělit. Jeden tým nechte u brány a s druhým se vydejte směrem na jih.

Vaším prvním cílem budou dvě malé budovy, ve kterých jsou drženi zajatci. Cestou narazíte spíše na lehčí odpor, takže stačí postupovat pomalu a váš odstřelovač se o vše postará. Až projdete bránou do jižní části tábora, tak nejprve postřílejte hlídky mezi baráky. Pak vejděte do obou baráků, protože v každém z nich je jeden zajatec. Až se k vám oba přidají, tak se můžete vrátit k týmu, který jste zanechali u druhé brány. Vaším druhým cílem je skladiště munice, které najdete v severní části tábora. Opět zde nenarazíte na větší odpor, takže vám bude stačit jen jeden tým. Postřílejte se až ke skladišti, ve kterém musí váš demoliční expert položit jednu ze svých nálož. Pak můžete v klidu doběhnout zpět ke vstupní bráně. Zde se kousek od vaší startovací polohy objeví menší jednotka nepřátelských vojáků, tak si na ně dejte pozor. Až je postřílíte, tak můžete doběhnout na označené místo, kde vás vyzvedne vrtulník.

8 - Eagle Clarion

Také v závěrečné misi vám nesmí chybět demoliční expert se zásobou náloží. Budete ho potřebovat k zakončení celé hry. Na začátku vás ale čeká trochu nepřehledná přestřelka. Začínáte totiž ve spojenecké základně, která bude chvilku po začátku mise napadena velmi početnou nepřátelskou jednotkou. Doporučujeme vám zaujmout pozice za bariérou z pytlů. Útok přijde ze dvou hlavních směrů, takže si vaši spolubojovníci pořádně zastřílí. Až bude útok odražen, tak vám hra ohlásí splnění prvního úkolu. Nyní se tedy můžete vypravit směrem na severozápad, odkud útočila hlavní vlna. Druhý tým můžete nechat vyčistit malou náhorní plošinu severně od tábora. Tak budete mít zajištěn svůj bok a můžete v klidu začít postupovat do kopce.

Když se podíváte na mapu, zjistíte, že budete muset celý kopec obejít. Bohužel není jiné cesty. Jediný průchozí koridor je přísně vymezen, takže půjde o postup jediným možným směrem. Vaším prvním cílem je malý nepřátelský tábor v severozápadním rohu mapy. Ten je označen žlutým kruhem a až postřílíte všechny protivníky, tak v něm najdete tajné dokumenty (počkejte, až vám hra oznámí nalezení dokumentů). Nyní musíte postupovat až k bodu označenému číslem 2. To je další malý tábor, ve kterém najdete důležité kódovací tabulky. Jejich sebráním dokončíte druhý úkol. Zde je to trochu nepřehledné. Od tohoto tábora musíte postupovat přímo na jih. Když se podíváte na mapu, tak vidíte, že jediný možný vstup na vrchol hory vede z jihu. Prostřílejte se k němu a vyčistěte okolí malé budovy. Pak vejděte dovnitř a v první místnosti vpravo si promluvte s nepřátelským důstojníkem. Až odvysílá zprávu zastavující veškerou činnost povstalců, tak se přepněte na demoličního experta a po schodišti v západní části budovy vyběhněte na střechu. Zde stačí umístit nálož k vysílačce a závěrečný úkol hry je splněn.

Jakub Holý

Project Zero 2: Crimson Butterfly

INFO

■ **VYDAVATEL:** UbiSoft ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Tecmo ■ **RECENZE:** PLAY 2 83 %

Neuvěřitelně děsivá hra s foťákem místo zbraní, ještě hezčí než první díl.

Tahle hra plná děsivých momentů si rozhodně zaslouží podrobný návod...

The Lost Village

Z hory Misono pokračujte na východ a doběhněte až k prvnímu domu vesnice. Po krátké animaci se objevíte ve vstupní hale domu Osaka. Otevřete dveře vedoucí do hlavní haly a pokračujte dál přímo na západ. Dojděte až ke schodišti, u kterého musíte zahnout do protější chodby. Na jejím konci otevřete dveře a v místnosti s rodinným oltářem seberte baterku ležící na stole. Následuje animace, ve které získáte tajemný fotoaparát Camera Obscura. Fotografování si můžete vyzkoušet hned vzápětí. Běžte ke dveřím vedoucím na chodbu a vyfoťte ducha, který vás napadne po jejich otevření (Door Woman).

Vyjděte na chodbu a vraťte se do hlavní haly. Zde pokračujte východními dveřmi do místnosti s kimony, ve které si můžete u červené lucerny uložit hru (červené lucerny jsou na mapě jasně označené). Běžte k východu z domu a pokuste se otevřít dveře. V krátké animaci se v hale za vámi objeví duch. Otočte se a rychle ho vyfoťte (Vanishes at Door). Pak běžte ke dveřím, před kterými se objeví duch blokující vstup do ložnice. Vyfoťte ho a získáte fotografii ohniště. Chodbou vedoucí na západ proběhněte kolem schodiště až do zadní místnosti, kde najdete ohniště z fotografie. Vyfoťte ho a duch dveří v hlavní hale zmizí. Pak rychle vyfoťte ducha před oknem (Man on Deck).

Vraťte se do haly a vejděte do ložnice. Hned se pokuste vrátit zpět do haly a uvidíte animaci s padajícími dvířky. Běžte k posteli a ze skříňky seberte Ginger Key. Jakmile ho seberete, tak se otočte a vyfoťte ducha vycházejícího z místnosti (Woman Behind Net). Vraťte se do haly a na schodišti vyfoťte stejného ducha podruhé (Stair Climber). Vyběhněte po schodech do patra, vyfoťte ho potřetí (Standing Woman). Pomocí klíče si odemkněte dveře a v místnosti pro hosty opatrně vyfoťte ducha v rohu (Beckoner). Porozhlédněte se po filmu Type-61. Nakonec vejděte do studovny. Za Mayu se objeví duch, kterého musíte co nejrychleji vyfotit přes její rameno (Stands Behind). Ve studovně najdete na zemi poslední část deníku (Woman's Notebook 8), jehož útržky jste našli téměř ve všech místnostech. Na závěr kapitoly musíte pomocí fotoaparátu zneškodnit ducha, který se objeví v rohu místnosti (Wanderer).

Twin Shrine Maiden

Po likvidaci ducha seberte Aragonite (můžete si ho přehrát pomocí rádia, které leží na stolku) a Spirit Orb (ten můžete použít na vylepšení fotoaparátu). Pokračujte do místnosti před vámi a za kimonem vpravo vyfoťte schovaného ducha (Girl in Hiding).

Vyběhněte na chodbu a po krátké animaci jako Mayu následujte rudé motýly. Jako Mio seběhněte po schodech do haly a vedle schodiště najdete přídavné čočky pro zpomalení ducha (Slow) a přístroj pro měření zbývající energie ducha (Measure). Běžte do ložnice, kde můžete rovnou od dveří vyfotit ducha na posteli (Frozen Woman). Vraťte se do haly a protějšími dveřmi vejděte do místnosti s kimony. Zde vás čeká souboj s duchem (Woman in Box), který vyleze z krabice ve skladišti. Až ducha zlikvidujete, tak seberte Spirit Orb a Moonstone.

Vyjděte do haly, kde vás čeká souboj s dvojicí duchů (Man in Dark). Až je zlikvidujete, tak pokračujte do zadní místnosti s ohništěm. Zde najdete pod oknem Village Report 1-4. Nyní je vaším úkolem najít místa, která pisatel v těchto zprá-

vách popisuje. Běžte k východu z domu, u kterého najdete Mayu's Charm. Pak vyběhněte ven a pokračujte směrem na jih. Zastavte se u malého náhrobku, u kterého leží film Type-14. Pokračujte na kopec Misono, kde si musíte prohlédnout bránu za oltářem (Village Report 4). Až od ní poodejdete, tak se otočte a vyfoťte ducha před bránou (Gate Checker). Vraťte se zpět do vesnice a za domem Osaka zahněte doprava. Zde si vyfoťte ducha v opuštěném domě (Frozen Man). Za rohem najdete studnu, kterou si musíte prohlédnout (Village Report 2). Také po prozkoumání studny se připravte na vyfocení ducha, který ji hlídá (Well Checker). Pokračujte k červené lucerně a brankou napravo od ní vběhněte na dvorek za skladištěm. Promluvte s chlapcem stojícím u okna a pak si ho vyfoťte (Trapped Boy).

Vraťte se k domu Osaka a kolem něj pokračujte dál přímo na západ. Doběhněte až za poslední dům a pokračujte do lesa. Po schodech vyběhněte k malému chrámu, u jehož dveří najdete další poznámky (Village Report 3). Napravo od dveří se vznáší neškodný duch (Shrine Shadow). Poodejděte pár metrů od chrámu a uslyšíte známý zvuk. Rychle se otočte a vyfoťte ducha před vchodem (Man at Shrine). Uvnitř chrámu pak najdete Spirit Orb. Seběhněte po schodech na cestu k vesnici a nalevo od velké brány pod schodištěm najdete řadu malých sošek. Mezi nimi leží poslední část poznámek (Village Report 1). Po jejich přečtení získáte pokračování poznámek (Village Report 5). Až budete od sošek odcházet, tak nezapomeňte vyfotit ducha, který se u nich ukáže (Statue Checker).

Běžte k místu, kam doběhla Mayu. Pokud budete dost opatrní, můžete sestru vyfotit (Butterfly Chaser). Doběhněte až k bráně, za kterou Mayu zmizí. Pak si bránu vyfoťte a na fotografii se objeví rudí motýli. Ti vás dovedou až za skladiště, kde si musíte promluvit s chlapcem v okně. Po rozhovoru vyfoťte náhrobek stojící opodál. Na fotce se opět objeví motýli. Doběhněte až na kopec Misono, kde najdete náhrobek s motýly. Prohlédněte si ho a najdete Twin Statue Key L. Po souboji se skupinkou duchů doběhněte zpět do vesnice a běžte na západ směrem k chrámu. U vstupu do lesa najdete další náhrobek s motýly. Také ten si prohlédněte a najdete Twin Statue Key R. Po souboji s dalšími duchy doběhněte k bráně, za kterou zmizela Mayu. Pomocí klíčů si ji odemkněte a u konce dlouhého mostu vyfoťte ducha vznášejícího se nad vodou (Floating Woman). Vzápětí vás čeká nepříjemný souboj s dalším duchem (Sunken Woman). Za mostem projděte bránou na nádvoří před domem Kurosawa. Před vchodem uvidíte na chvíli posledního ducha v kapitole (Bloody Kimono). Vejděte dovnitř.

The Repentance

Popojděte od dveří a rychle se otočte. U vchodu se totiž objeví duch (Priest Behind). Na konci vstupní chodby vejděte do dveří vlevo a v místnosti najdete další vylepšení vašeho fotoaparátu (Instant), které vám červeným zábleskem označí Fatal Frame. Z místnosti vyjděte dveřmi na jih. Dál budete pokračovat jako Mayu. Doběhněte až ke světlým dveřím, za kterými najdete motýly a duch ženy v kimonu. Nyní vás jako Mio ve stejné chodbě čeká souboj s dvojicí duchů (Limbo Man a Limbo Woman). Po jejich vyfocení doběhněte až na severní konec chodby, kde najdete Spirit Orb. Pak nalevo od světlých dveří vyndejte ze stěny Glowing Green Crystal. Vejděte do velké haly a běžte směrem k sobě. Tím spustíte animaci, po které musíte utéct před duchem, na nějž je v této fázi vaše kamera krátká. Pokračujte do dveří v severovýchodním rohu (před nimi vlevo najdete film Type-90). Na schodišti rychle vyfoťte Mayu ve druhém patře (Second Floor Mayu).

Ve druhém patře vejděte do dlouhé chodby a na jejím konci najdete pokoj pro hosty. Nejprve prohledejte skříňku vlevo, ve které je film Type-61. Pak pokračujte do malé zadní místnosti, ve které musíte vyfotit zamčené dveře (na fotce se objeví jiné dveře). Stejnou cestou seběhněte do přízemí a až proběhnete kolem ducha ve velké hale, tak se na chodbě připravte na několik rychlých fotek (Fleeing Villiger, Dragger a Dragee). Vaším cílem je místnost na jižním konci chodby. V ní najdete na zemi nové čočky (Blast), které vám umožní po vyfocení postrčit ducha. V rohu místnosti se neustále otvírají a zavírají dveře, které musíte vyfotit. Pak vás čeká druhý souboj s dvojicí duchů, které už jste jednou porazili (Limbo Man a Limbo Woman). V omezeném prostoru je ale souboj těžší, takže pro jistotu použijte účinnější film. Až duchy zneškodníte, tak získáte Diamond Stack Key. Opusťte místnost a na chodbě seberte Spirit Orb a Faintly Glowing Crystal. Stejnou cestou doběhněte do místnosti pro hosty ve druhém patře. Zde vyfoťte ducha u knihovny (Turns Head). Pak pokračujte do místnosti se zamčenými dveřmi, které nyní můžete díky klíči odemknout a otevřít.

Forbidden Ritual

V místnosti se stojanem plným panenek najdete Mayu. Vyfoťte si vrchní část stojanu a na fotce se objeví dvojice stejných panenek. Jděte do místnosti s blikajícím světlem, kde vás čeká souboj s duchem (Woman in Box). Až ho porazíte, na podlaze najdete Twin Doll Heads. Seberte je a vraťte se do pokoje s panenkami. Použijte na ně hlavičky a tím spustíte hlavolam, na jehož řešení máte 1 minutu. Pomocí jediného prázdného místa musíte na dvě vrchní pozice přesunout panenky z fotografie. Až se vám to podaří, získáte Butterfly Key. Také můžete vyfotit ducha napravo od stojanu (Doll Stand Shadow). Pokojem pro hosty proběhněte do chodby, kde vás čeká další duch (Talking Man).

OVLADÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb/zaměřování při focení

Pravý analog » Pohyb při focení

Křížek » Interakce s okolím/spoušť fotoaparátu

Kolečko » Vytažení nebo schování fotoaparátu

Čtvereček » Běh/zrychlené zaměřování při focení

Trojúhelník » Základní nabídka/používání speciálních čoček při focení

R1 » Spoušť fotoaparátu

L1 » Přepínání speciálních čoček při focení

SELECT » Mapa

Až vyjdete na schodiště, tak se připravte na rychlou otočku. Za vámi se totiž objeví stejný duch, jako v chodbě (Calling Man). Seběhněte dolů a v zahradě vyfoťte ducha, který vám klidně pózuje (Garden Woman). Na konci ochozu kolem zahrady najdete Stone Mirror a nové vylepšení vašeho fotoaparátu (Evade), pomocí kterého můžete odrazit útok ducha.

Pokračujte do velké haly a v jejím severozápadním rohu vejděte do malého skladiště. Vyfoťte sedícího ducha (Exhausted Man) a pak seberte Bloody Ring. Pokračujte na chodbu, kde vás čeká další souboj se starým známým (Limbo Man). Doběhněte do vstupní haly, ve které si pomocí klíče odemknete zámek se symbolem motýla. V malé místnosti vyjděte po schodech do patra a tam se mezi zástěnami na chvilku objeví duch malého chlapce (Peeking Child). Prohlédněte si otvor v podlaze. Pak pokračujte do místnosti, v jejímž středu nemůžete přehlédnout šestistrannou knihovnu. Z pěti stran získáte pět knih. Vraťte se do přízemí, kde na zem dopadne červeně zdobený míč. Seberte ho a vraťte se do patra. Zde použijte míč na otvor v podlaze. Opět seběhněte dolů a seberte Diamond Link Key. Pokračujte k pootevřeným dveřím, ve kterých můžete podruhé vyfotit malého chlapce (Child at Door). Vejděte do místnosti, ve které leží na zemi film Type-14. S fotoaparátem v ruce se přibližte k závěsu, kterým chlapec proběhne (Fading Child). Stejného ducha můžete ještě zachytit u velkých zaseknutých dveří (Cut-In Child).

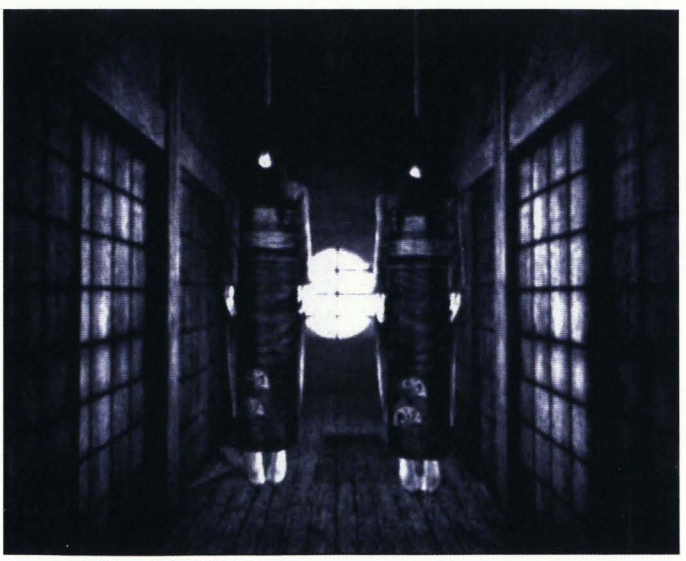
Na konci chodby vejdete do skladiště. Připravte se na ducha, který odchází směrem do cely vpravo (Warehouse Checker). Popojděte k cele a vyfoťte si ducha uvězněného muže (Captive Man). Pak pokračujte do chodby vedoucí na sever. V malém výklenku prohledejte bedny, ve kterých najdete film Type-61. Když popojdete chodbou dál, tak duch z výklenku napadne Mayu. Vyfoťte ho (Clinging Shadow) a pokračujte až do sklepa. Zde vás čeká souboj s velmi agresivním duchem (Veiled Priest), po kterém zůstane na podlaze Spirit Orb. Doběhněte až k zamčeným dveřím vedoucím ven z domu. Až se je pokusíte otevřít, tak se vraťte do chodby se závěsy. Zde narazíte na ducha stojícího před velkými dveřmi (Ritual Pusher). Dveřmi pak projděte do velké síně osvětlené rudými lucernami.

Čeká vás druhý souboj s duchem mnicha (Veiled Priest). Až ho porazíte, tak získáte Glowing Red Crystal a další Spirit Orb. Nalevo od oltáře najdete schody vedoucí o patro výš. V malé místnosti nahoře najdete na podlaze nové vylepšení fotoaparátu, které vám umožní lokalizovat neviditelné duchy (See). Vedle stolku je nášlapná deska, na kterou musíte dovést Mayu. Až na ní bude stát, můžete projít malými dvířky do krátké chodby. Prozkoumejte mříž na konci a uslyšíte, jak na druhé straně něco spadne. Vraťte se do sálu s lucernami a po schodišti u vchodu seběhněte do podzemí. Proběhněte do zahrady, ve které musíte po pravém ochozu doběhnout k nášlapné desce. Mayu si na ní stoupne a vy musíte po druhém ochozu doběhnout ke druhé desce. Uvnitř malé haly najdete Shadow Key.

Pro druhý klíč musíte doběhnout až do místnosti se šestistrannou knihovnou, kde si zabojujte s duchem mnicha. Na jedné straně knihovny nyní najdete sošku, nad kterou jsou přihrádky na knihy. Umístěte je v pořadí Crimson Wing Tome, Taboo Tome, Twin Tome, Disaster Tome a Ritual Tome. Díky tomu získáte Light Key. Doběhněte do vězení u vchodu do sklepa a cestou dvakrát zneškodněte otravného ducha (Man in Dark). Odemkněte si ho a připravte si fotoaparát. U knihovny se na chvilku objeví stojící duch (Ritual Researcher). Na konci knihovny najdete Hammer Key a mapu domu Osaka. Vyběhněte ven z vězení.

The Sacrifice

Ohlédněte se a vyfoťte svou sestru (Confined Mayu). Doběhněte do sklepa, kde vás čeká souboj s duchem (Woman in Box). Po schodech vyběhněte k východu a odemkněte si ho. Nyní můžete konečně opustit dům a přes most doběhnout do vesnice. Až budete probíhat pod spojovacím můstkem, tak na něm uvidíte ducha, kterého můžete vyfo-



Bonusy

Pro dosažení většího účinku a vyššího počtu bodů je důležité, abyste se pokusili o co nejlepší záběry. To znamená, že musíte nejen z dobré vzdálenosti mířit na citlivý bod protivníka, ale že si také musíte umět počkat na správný okamžik.

- ✗ **Zero - Vyfoťte protivníka ve chvíli, kdy ukazatel kolem hledáčku zčervená**
- ✗ **Core - Miřte přímo do středu citlivého bodu protivníka (Core)**
- ✗ **Close - Vyfoťte protivníka z bezprostřední blízkosti**
- ✗ **Just Kill - Zneškodněte ducha jedinou fotografií**
- ✗ **Fatal Frame - Zachyťte protivníka v nejzranitelnější poloze (často při jeho útoku)**
- ✗ **Double Shot - Zachyťte 2 protivníky na jedné fotce**
- ✗ **Triple Shot - Zachyťte 3 protivníky na jedné fotce**
- ✗ **Double Kill - Zneškodněte 2 duchy jedinou fotkou**
- ✗ **Triple Kill - Zneškodněte 3 duchy jedinou fotkou**
- ✗ **Special - Použijte při focení speciální čočku**
- ✗ **Combo - Zachyťte ducha na 2 fotkách za sebou (musíte použít film s rychlým dobíjením)**
- ✗ **3-Hit Combo - Zachyťte ducha na 3 fotkách za sebou**

tit z druhé strany můstku (Corridor Woman). Zatočte k domu Osaka a rychle doběhněte ducha obklopeného motýly (Lured Woman). Pokračujte ke skladišti a po pár metrech narazíte znovu na stejného ducha (Storehouse Bound). Až doběhnete ke skladišti, tak před ním uvidíte ducha plačící ženy (Weeping Woman). Oběhněte skladiště a v jeho zadní části si opět promluvte s chlapcem v okně. Pak musíte dojít do domu Osaka. Pokud chcete nasbírat nějaké body, tak se před tím můžete projít na hřbitov západně od vesnice. Cestou byste měli narazit na pár agresivních duchů.

V domě Osaka zajděte nejprve do ložnice, kde uvidíte oknem ducha stojícího v zahradě (Staring Woman). Pak pokračujte do prvního patra, kde můžete v pokoji pro hosty zachytit utíkajícího chlapce (Peeking Kid). Po něm najdete v rohu místnosti Spiriti Orb. Seběhněte dolů a běžte do zadní místnosti s ohništěm. Zde najdete vylepšení pro svůj fotoaparát, které vás zvukem upozorní na Fatal Shot (Alarm). Za zástěnou leží na zemi Bloody Memo a Sard. Po jejich sebrání budete napadeni dvojicí nepříjemných duchů (Wanderer a Unrest in Peace). Až je porazíte, běžte do místnosti s oltářem, na kterém najdete pětici barevných kruhů. Vnějšími kruhy musíte čtyřikrát otočit tak, aby se kruhy dotýkaly stejnými barvami (například jednou otočte kruhem vlevo nahoře a třikrát kruhem vlevo dole). Pokud se vám to povede, tak se odemknou dveře hned vedle oltáře.

Po schodišti sejděte do jeskyně, ve které po pár krocích narazíte na ducha procházejícího místností (Searching Below). Pak se porozhlédněte kolem, protože zde najdete pár užitečných věcí. Nejdůležitější je ale truhla v levé části jeskyně. Po jejím otevření vás čeká animace, ve které se na scéně objeví slepý duch, kterého budete muset porazit (Mourner). Pokud se nebudete hýbat, tak na vás nemůže zaútočit. Po jeho druhovi zbyl na zemi Rusty Key, který budete potřebovat. Seberte ho a vyběhněte do domu, kde vás čeká souboj s dalším duchem (Wanderer). Doběhněte až ke skladišti, kde si musíte promluvit s chlapcem v okně. Pak pokračujte do domu Kiryu, který je nejzápadnějším domem vesnice. Uvnitř najdete v prvním patře novou čočku, která vám umožní znehybnit ducha, kterého byste jinak špatně zaměřovali (Stun). V přízemí je místnost s projektorem, který můžete použít k přehrávání filmů, na které občas narazíte (Film Reel).

Pokračujte do domu Kurosawa, před kterým vás čeká souboj na mostě (Sunken Woman). Dovnitř vejděte bočním vchodem a ve sklepě si zabojujte s dvojicí slepých duchů (Mourner). Proběhněte kolem vězení a v sále s lucernami zneškodněte dvojici dětských duchů (Girl Playing Tag a Boy Playing Tag). Vraťte se k vězení a odemkněte dveře. Na psacím stolku uvnitř najdete vzkaz od Mayu. V její roli budete muset ulicí následovat rudé motýly. Až budete opět hrát za Mio, sklepem vyběhněte ven a doběhněte před dům Kiryu. Zde uvidíte na můstku nad sebou Mayu a ducha (Corridor Woman). Běžte do domu Kiryu a v prvním patře vyběhněte ke dveřím vedoucím na můstek. Dveře na jeho druhé straně jsou ale zamčené a navíc budete napadeni duchem. Vraťte se dovnitř a připravte si fotoaparát. V místnosti naproti schodům uvidíte ducha studujícího svitky (Man in Study). Běžte k psacímu stolku a seberte z něj Folklorist 5 a Lazulite.

Vyběhněte z domu a běžte uličkou směrem na jih. Doběhněte až ke starému známému chlapci v okně. Promluvte si s ním a pak doběhněte k hlavnímu vchodu do domu Kiryu (najdete ho na jižním konci domu). Až se budete ke vchodu blížit, tak se připravte na vyfocení vcházejícího ducha (Entering Man). Dojděte ke dveřím a vyfoťte ducha, který je hlídá. Na fotografii se objeví studna. Doběhněte tedy ke studni u skladiště a vyfoťte jí. Díky tomu duch strážící dveře zmizí. Nyní můžete vejít do domu Kiryu hlavním vchodem.

The Remaining

Ihned po vstupu do domu namiřte svůj fotoaparát doprava. Za dřevěnou mříží můžete zachytit dvojici duchů (Dazed Girl a Dazed Doll). Běžte směrem doprava a projděte do místnosti s panenkami. Běžte směrem k protějším dveřím a připravte se na fotografování. Z místnosti totiž budou vybíhat dva duchové (Fleeing Twin a Fleeing Doll). Pak prohledejte skříňky, ve kterých najdete film Type-14. Pokračujte do chodby, ve které budete mít opět příležitost vyfotit dvojici utíkajících duchů (Vanishing Twin a Vanishing Doll). V druhé místnosti vpravo najdete film Type-61. Na křižovatce chodeb pokračujte směrem doleva. Dveřmi projděte na schodiště a vyběhněte do prvního patra. Zde ve slepé chodbě vpravo vyfoťte ducha, který se vznáší před troskami propadlého stropu (Pinned Down). Pokračujte do malé místnosti se sochou zakrytou látkou. Když se k této soše přiblížíte, tak na ní můžete vyfotografovat dalšího ducha (Shivering Woman). V rohu místnosti najdete Spirit Orb.

Pokračujte směrem na sever a dostanete se do haly se schodištěm. Napravo najdete malé skladiště se zamčenou bednou. Zapamatujte si jeho polohu. Pak pokračujte přímo na sever a odemkněte si dveře, které vedou do východní části domu (ta byla přístupná už dříve z uličky mezi domy). Pokračujte na schodiště, kde vás čeká souboj s velmi podivným protivníkem. Jde o ducha

Focení

Asi vám bude chvíli trvat, než si na tento způsob boje zvyknete. Hlavní je naučit se správně mířit na citlivý bod vašeho protivníka (Core). Tímto bodem je v drtivé většině případů hlava (citlivý bod je vždy označen hnědým kruhem). Druhým důležitým aspektem je sledování kruhu kolem vašeho hledáčku. Pokud zežloutne, tak se váš protivník nachází v poloze, kdy ho vaše fotografie zraní. Pokud tento okamžik propásnete, je vaše fotka na nic. Posledním důležitým ukazatelem na vašem fotoaparátu je stav filmu. Vpravo nahoře můžete sledovat, jak se váš film po vyfocení snímku dobíjí. Čím lepší používáte film, tím je účinnější a rychleji se dobije.

ženy, který bude z prvního patra seskakovat na schodiště a pak se bude po schodech plížit směrem k vám (Fallen Woman). V přízemí si odemkněte dveře a chodbou pokračujte do dětského pokoje na jejím konci. Až budete pokoj opouštět druhými dveřmi, tak se připravte na rychlou otočku. Na polštářích za vámi se totiž opět objeví duchové dvojčat (Sitting Twin a Sitting Doll). V chodbě za pokojem vás čeká dost nepříjemný souboj. Dvojčata na vás budou útočit ze stěn úzké chodby, takže si opravdu užijete. Zaměřte je pomocí detektoru a jakmile odhalíte jejich směr, začněte couvat. Jakmile se objeví v chodbě, začněte fotit (Twin's Doll a Twin's Spirit).

Na východním konci chodby najdete malé skladiště s oknem. Také pozici tohoto malého skladiště si musíte zapamatovat. Nyní běžte na druhý konec chodby a odemkněte si dveře do místnosti s promítačkou. Sousedními dveřmi se dostanete do místnosti s panenkami. Vyfoťte si velkou panenku bez hlavy a na fotce se vám objeví oltář. Ten najdete v místnosti uprostřed domu. Cestou k němu ale budete s největší pravděpodobností napadeni dvojčaty. Až se přiblížíte k oltáři, zaměřte fotoaparát na díru ve stěně nalevo od něj. Dírou vidíte ducha, kterého musíte vyfotografovat (Hidden Man). Až odejde, vyjděte na chodbu a pokračujte do místnosti, ve které jste ho viděli. Na stole seberte Doll Maker Note 4 a Dolomite. Jakmile je seberete, tak se otočte, protože se za vámi objeví duch (Doomed Girl). Ve skříňce nalevo od stolu najdete film Type-14.

Nyní přichází chvíle, kdy budete muset obejít všechny skladiště v domě. Musíte totiž získat obě ruce a hlavu loutky. Nejprve běžte ke skladišti s oknem, které najdete v severovýchodní části domu. Zde nejprve vyfoťte klečícího ducha (Azami Kiryu) a pak získáte Doll's Head. Vyběhněte do prvního patra, ve kterém najdete skladiště u velkého schodiště. Po vyfocení stejného ducha získáte Doll's Right Arm. Poslední skladiště je opět v přízemí u západního východu z domu. Také zde musíte nejprve vyfotit ducha Azami a pak získáte Doll's Left Arm. Nyní se vraťte do místnosti vedle oltáře, zde vyfoťte zelenou záři v rohu a na fotce se objeví dvojčata. Získáte důležité Design Plans. Vyjděte na chodbu a běžte na jih do místnosti s visícími panenkami. Zde se utkáte s nepříjemným duchem tvůrce loutek (Doll Maker). Ten na vás bude útočit visícími loutkami a sám se bude objevovat jen sporadicky. Pokuste se k němu vždy co nejvíce přiblížit a zachytit ho při nějaké akci. Až ho zneškodníte, tak získáte Glass Eyes.

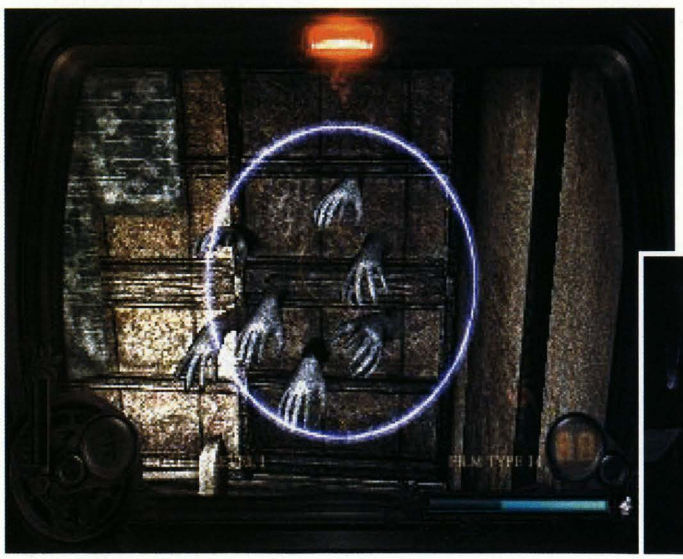
Nyní máte vše potřebné k opravě rozbité loutky. Doběhněte do velké místnosti s loutkami a opravte loutku bez hlavy. Pak běžte k velké bedně mezi loutkami a mačkáním tlačítek nastavte loutky tak, aby se dívaly přímo na sebe (zmáčkněte levé tlačítko čtyřikrát a pravé dvakrát). Nyní vás čeká poslední souboj s dvojčaty (Twin's Spirit a Twin's Doll). Po souboji slezte do podzemí a chodbou běžte tak dlouho, dokud vás v animaci Sae nezažene do domu Tachibana.

Sae

Uložte si pozici a vyjděte na chodbu. Zde se opět objeví Sae, před kterou musíte za každou cenu utéct. Doběhněte až na druhý konec chodby, kde najdete jediné odemčené dveře. V hale se schodištěm vyběhněte do prvního patra a vyběhněte opět na chodbu. Zde se objeví Sae a vy musíte běžet k nejbližším dveřím, které Mio automaticky otevře. Proběhněte severním pokojem do jižního, ve kterém najdete malé skladiště. Uvnitř leží na poličce vedle panenky Paulownia Key. Seberte ho a odemkněte si dveře vedoucí do západního pokoje. Zde se Mio automaticky schová do skříně. Až Sae pokoj opustí, tak vyjděte ven a prohlédněte si podivný přístroj stojící vedle dveří. Chybí na něm panenka, pro kterou si budete muset doběhnout do skladiště v jižním pokoji. Stejně jako minule se vyhněte Sae a doběhněte ke stroji, který po vložení panenky funguje podobně jako stroj otevírající podzemní chodbu. Musíte tedy nastavit panenky tak, aby se dívaly přímo na sebe (zmáčkněte obě tlačítka třikrát).

Po známém můstku přeběhněte do domu Kiryu. Seběhněte do přízemí a běžte do místnosti s loutkami. Slezte do podzemní chodby, ve které opět získáte svůj fotoaparát a baterku. Pokračujte k hromadě kamení, ve kterém se skrývá neškodný duch (Crushed man). Pokračujte k žebříku a ze skladiště vyjděte do dlouhé chodby. Přede dveřmi vpravo vyfoťte ducha, který dveře blokuje. Po vyfotografování zmizí a vy můžete projít do místnosti s projektorem. Pokračujte na schodiště a v prvním patře najdete v jediné přístupné místnosti novou čočku, která výrazně zvýší útočnou sílu vašeho fotoaparátu (Zero). Seběhněte zpět do přízemí a chodbou doběhněte až k prvním dveřím za závěsem. Opět vyfotografujte ducha dveří, který vzápětí zmizí. V místnosti s oltářem vyfoťte v rohu potrhanou zástěnu, za kterou se skrývá duch malého chlapce (Male Twin). Pokračujte na chodbu, kde najdete další dveře střežené duchem. Vyfotografujte ho a projděte do haly se schodištěm. V první patře najdete kousek od schodů místnost, ve které je zamčená Mayu. Když se pokusíte dveře odemknout, tak se napravo od vás objeví duch holčičky v kimonu (Crimson Kimono). Následujte ho do chodby spojující několik místností.

Vejděte do místnosti hned u dveří a ve skříňce najdete film Type-14. Na stolku seberte Crimson Diary 2 a pod podlahou uslyšíte podivné zvuky. Vraťte se na chodbu a dojděte ke dvířkům, které vedou pod podlahu místnosti. Uvnitř najdete ducha, který vás vzápětí napadne (Crimson Kimono). Po souboji pokračujte do vám již známých místností. V té první najdete na poličce vpravo film Type-90. Pak dojděte až do nejzápadnější místnosti, ve které se při první návštěvě schovala Mio do skříně. Otevřete skříň a čeká vás druhý souboj s duchem malé holčičky. Po jejím zneškodnění doběhněte k jižnímu schodišti. Až



seběhnete do přízemí a vyjdete na chodbu, tak se dívejte směrem doleva. Do chodby mířící na západ vyběhne duch, kterého uvidíte jen chvilku (Fleeing Girl). Pokračujte směrem na západ a prohledejte okolní místnosti. V nejzápadnější místnosti najdete východ, který bohužel nejde otevřít. Navíc zde budete napadeni trojicí agresivních duchů, které musíte porazit. U vchodu do místnosti jsou skříňky, ve kterých opět najdete ducha malé dívky.

Po třetím souboji běžte k jihovýchodnímu schodišti a vyběhněte do prvního patra. Projděte kolem místnosti s Mayu a odemkněte si dveře na severozápad od ní. Těmi se dostanete do velké místnosti se skříní. Otevřete ji a čeká vás čtvrtý souboj s duchem malé dívky. Po jejím zneškodnění seběhněte po stejném schodišti do přízemí a v sousední místnosti najdete podobnou skříň. Pokuste se ji otevřít a pokud to nepůjde, tak o kousek odstupte a znovu se k ní vraťte. Až ji otevřete, tak vás čeká pátý a poslední souboj s duchem v rudém kimonu. Po tomto souboji získáte Bell Key a Red Speckled Crystal. Běžte k místnosti, ve které byla zavřená Mayu. Odemkněte jí a na stolku najdete Bound Diary 1 a Tachibana Crest. Po krátké animaci se děj přesune před dům.

The Half Moon

Běžte směrem na západ a lesem doběhněte až k velkému stromu. Vyfoťte si ducha před vchodem a pak se vraťte ke schodišti, po kterém vyběhnete k chrámu. Před ním rychle vyfoťte stojícího ducha (Man at Shrine). Uvnitř si nejprve vyfoťte oltář a na fotce se objeví dívka u mříže. Díky tomu zmizí duch hlídající velký strom. Pak projděte mříží napravo od oltáře a po souboji s duchem kněze seberte Glowing Yellow Crystal a Spirit Orb. Doběhněte zpět ke stromu a cestou porazte dalšího ducha. Uvnitř stromu prozkoumejte oltář s otvory pro čtyři kruhové kameny. Získáte z něj Octagon Key. Pak si oltář vyfoťte. Následně dvakrát vyfoťte ležící Mayu. Po první normální fotce (Fallen Mayu) se na té druhé objeví žena před skladištěm. Běžte tedy ke skladišti a po cestě vyfoťte ducha Sae (Storehouse Bound). Odemkněte skladiště a uvnitř vyfoťte chlapce za mříží (Imprisoned Boy). Pak otevřete mříž a uvnitř vyfoťte v rohu místnosti mapu vesnice.

Nejprve navštivte dům Osaka. Uvnitř běžte rovnou do místnosti s kimony a pokračujte do malého skladiště. V něm se pokuste otevřít velkou truhlu a budete napadeni duchem (Woman in Box). Až ho porazíte, seberte Osaka Crest ležící vedle truhly. Vyjděte do haly a pokuste se zachytit trojici utíkajících dětí (Running Child 1-3), které poběží všemi směry. Jako druhé místo byste měli navštívit místní hřbitov. Přeběhněte kopec Misono a za mostem vběhněte na hřbitov. Najděte velký hrob s typickou zelenou září. Vyfoťte ho a na fotce se objeví jiný hrob. Běžte tedy mezi řadové hroby a hledejte ten z fotky. Až ho najdete, tak ho vyfoťte a zabojujte si s duchem ženy se zlomeným vazem (Broken Neck Woman). Po souboji doběhněte k hrobce, ve které najdete Tsuchihara Crest.

Poslední kruhový kámen najdete v domě Kiryu. Doběhněte k jeho východnímu vchodu pod můstkem a pokračujte do prvního patra. Na chodbě vyfoťte ducha dívky a na fotce se objeví vchod do tajné místnosti. Běžte do místnosti naproti schodišti a vedle pověšeného kimona uvidíte stěnu z fotky. Zatlačte na ni a v tajné skrýši najdete Kiryu Crest. Při pokusu o opuštění úkrytu budete muset bojovat s dvojčaty (Twin's Spirit). Až je porazíte, tak se vraťte do velkého vykotlaného stromu, kde leží Mayu. Všechny čtyři kruhové kameny umístěte do oltáře. Nyní stačí vyřešit hlavolam, jehož cílem je stejně jako minule natočit kruhy tak, aby je spojovaly stejné barvy. Tentokrát ale máte 6 tahů, takže úkol je o něco těžší (stačí otočit levým horním kamenem jednou, pravým horním dvakrát a dolním pravým třikrát). Po otevření průchodu doběhněte k Mayu.

Crimson Butterfly

Běžte směrem ke schodišti, u kterého začne animace s davem. Před chrámem budete muset odrazit útok skupinky agresivních duchů. Až je porazíte, tak se můžete rozhodnout, jak chcete zakončit hru. Pokud vám nevadí špatný konec, tak můžete pokračovat do chrámu a utéct východem, který najdete za oltářem. Pokud ale chcete Mayu zachránit a dosáhnout tak normálního konce, seběhněte po schodech dolů a jako Mayu přeběhněte most k domu Kurosawa. Pak do domu doběhněte také jako Mio. Vejděte hlavním vchodem a cestou k sálu s lucernami narazíte na pár užitečných věcí. Pokud si chcete ještě nahrabat nějaké body, tak si projděte celý dům. Pokud se ale těšíte na vyvrcholení celé hry, seběhněte v sále s lucernami do podzemí a pokračujte do zahrady. Na ochozu si vyfoťte ducha na protější straně (White Kimono). Ten vám také pomůže otevřít dveře do chrámu za domem.

Uvnitř si rozhodně uložte hru a pokračujte do hlavního sálu. Zde vás po děsivé animaci čeká souboj s hlavním ceremoniářem a jeho pomocníky (Mr. Kurosawa). Chvíle vhodné pro útok jsou velmi krátké, takže to nebude nic jednoduchého. Po souboji získáte Master's Key. Pomocí něj si odemkněte zadní dveře a pokračujte směrem do podzemí. V dlouhé chodbě vás čeká série soubojů se slepými duchy. Nebude to žádná procházka, ale po chvilce si na styl jejich boje zvyknete a půjde to jako po másle. Nakonec se dostanete do jeskyně osvětlené svíčkami. Vyfoťte si klečící dvojčata (Eternal Ritual) a pokračujte k rudé bráně. U ní vás čeká souboj s duchem, na kterého opět můžete útočit jen ve velmi krátkých záblescích, v nichž začíná útočit (Rope Man). Seběhněte do poslední jeskyně a vyfoťte si čekající Mayu (Hellish Abyss Mayu). Pak už si jen vychutnejte fantastickou závěrečnou animaci.

Jakub Holý

Syphon Filter: Omega Strain

INFO

■ **VYDAVATEL:** Sony ■ **POČET HRÁČŮ:** 1 (online 1-4)
■ **VÝROBCE:** Sony ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Pokračování kultovní série, které už trochu ztrácí dech, ale stále docela pobaví.

Agent TipStationu vám dává jasné rady, jak dokončit zcela novou špiónskou střílečku od Sony.

MISSION 1

IPCA EUROPEAN COMMAND TRAINING CENTRE

Toto je jen velmi jednoduchá tréninková mise. Můžete si tu odemknout patrol knight a Scorpion SMG. Není tu ani časový limit. Jen se prostě dostaňte přes celou první část, seberte a schovejte tělo, až ho najdete, a brzy se dostanete na střelnici. Tady prostě splňte všechny úkoly s každou zbraní.

A tohle je bonusový úkol - musíte během 45 vteřin střelit každý cíl na střelnici. Čas se spustí, až vystřelíte první kulku, takže se připravte na místě, zazoomujte zbraň a začněte pálit. Vyčistěte postupně všechna okna a nezapomeňte na ty chytré cíle, které jsou trochu stranou. Nezdržujte se se zaměřením hlavy, počítá se jakýkoliv zásah.

Až se vám všechno podaří, dostanete se do další sekce - zlikvidujte všechny stráže a posledního nepřítele zabijte bez toho, abyste zranili nevinného chlapíka. Gratulujeme, teď už jste plně kvalifikovaný IPCA agent!

MISSION 2

CARTHAGE, MICHIGAN: QUARANTINE ZONE

Tak a jdeme na to. Časový limit je v této misi stejně obtížný jako v následujících a vůbec nic na tom nemění ani fakt, že jde o úvodní zkoušku. První věc, kterou musíte udělat, je získat nové Bio-Ware zařízení. Jděte do ulic a narazíte na CHA Officera, který bojuje s teroristy. Zlikvidujte je a nezapomeňte, že CHA chlapík musí přežít. Teď se vydejte za roh, vyskočte na haraburdí a vylezte po žebříku. Schovejte se za CHA Officera a použijte Stun Jack, čímž ho zneschopníte jakékoliv činnosti. Získejte kód, nebo prostě vystřelte na klávesnici. Otevřete dveře a seberte Bio-Ware zařízení.

Slezte zpátky po žebříku dolů a získejte vzorek vody z vodovodu. Nyní se vyjdete ke vchodu do obchoďáku, kde budete muset rozstřelit jedno okno a prolézt skrz něj dovnitř.

Jděte o patro níž a zlikvidujte teroristy, kteří stráží vchod. Je tu také týpek u výbušniny, který se schovává vedle obchodů nalevo - toho zastřelte raději zdálky, protože pokud se přiblížíte, spustí ohňostroj. Nyní seberte další vzorek vody z pitné fontánky.

Pokračujte za roh. Je tu další „pyrotechnik" s výbušninou. Udělejte, co je třeba, vyběhněte schody a ven z budovy. Rozstřelte další okno a prolezte dovnitř. Jděte do kancelářské haly a pomožte CHA strážníkům, poté získejte třetí vzorek z fontánky. Až to všechno uděláte a máte všechny vzorky, získejte CHA Bio-Hazard oblek ze stanu napravo - budete se muset proplazit skrz větrací šachtu. Nyní jděte zpátky ven, jděte naproti přes dvůr,

TIPY A TRIKY

Hýbejte se
Abyste pokořili časový limit, nesmíte se nikde zdržovat. Snažte se vyhýbat vleklé konfrontaci s nepříteli, šetřete čas a pokud budete neustále v pohybu, samozřejmě vás i mnohem obtížněji zasáhnou. Dokonce můžete kolem protivníků i „zbaběle" proběhnout, což vám ušetří čas i munici.

Klekni si
Své nepřátele můžete zlikvidovat mnohem rychleji, pokud střílíte přesně. Aby váš zaměřovač „zezelenal", používejte poklek - zaměření pak bude preciznější. Nezapomeňte, že se tím ale vystavujete i nebezpečí zásahu do vás.

Buďte zticha
Špiónský způsob hry je v některých misích vysloveně nezbytný. Pozorně sledujte radar, snažte se vysledovat způsob pohybu nepřátel a směr, kterým jsou otočeni. Protáhnout se nepozorovaně kolem nich můžete pomocí lehkého postrčení analogové páčky. Pokud totiž poběžíte, uslyší vás. Používejte nesmrtící zbraně jako Stunt Jack nebo EDT, budete moci rychle a potichu zlikvidovat nepřítele.

Čtěte v mapě
Obrazovka mapy v téhle hře je dost nepřehledná, ale budete se s ní muset naučit pracovat, pokud chcete hru zvládnout opravdu hladce. Studujte mapu každé úrovně, dokud se nenaučíte cestu, kterou je nutné se vydat. Vypadá to často komplikovaně, ale většina úrovní je lineárních - obzvláště pokud znáte cíl cesty. Trochu plánování se bohatě vyplatí, ušetříte spoustu času.

Bez času
Pokud chcete pokořit všechny časové limity, budete také muset některé úrovně hrát znovu a znovu, dokud se je nenaučíte absolvovat instinktivně a nebudete znát její podobu, lokace nepřátel i všechny úkoly nazpaměť. Většina úrovní má tzv. „zlatou sekvenci", která vám vrátí cenný čas nazpátek. A nenechte si to znechutit, jak se dostanete dál a dál, odemknete si lepší zbraně a úrovně budou jednoduší.

Pracujte na sobě
Získat nové hodnocení Agency je nezbytnou cestou k úspěchu. Proto znovu radíme - vraťte se zpátky a absolvujte již dokončené mise znovu a znovu. Vylepšíte si tak své hodnocení, obzvláště pokud se budete koncentrovat na jednotlivé schopnosti (např. používat v celé úrovni jen nože, nebo se soustředit na Stun Jack). Pak už je jen krůček k rychlému odemknutí nových zbraní a skillů.

vstupte do dekontaminačního stanu a proveďte pitvu.

Jděte zpátky do stanu, kde jste získali Bio-Hazard oblek a proplazte se druhou šachtou. Tady je další strážník, kterého je třeba zachránit. Nyní se prolazte do dalšího stanu, pokuste se použít stroj na skenování tkáně, jděte ke generátoru (zapnout), zpátky, použijte stroj a zase zpátky bránit generátor. Poté co je vzorek nahrán, jděte zpátky do stanu, proplazte se skrz větrací šachtu vedle stroje a zachraňte dalšího strážníka. Tady najdete třetí vzorek z požárního hydrantu.

Vyšplhejte označenou zeď a seskočte na druhé straně. Nyní vyšplhejte do šachty a zlikvidujte teroristy, kteří hlídají poslední vzorek u pitné fontánky. Získejte ho! Jděte dolů po schodech, dokud se nedostanete ke kolejím. Nastane malý výbuch a vlak vykolejí. Použijte schůdky u kolejí k jejich podběhnutí (je tu jedna bedna mezi telefonními automaty, kde najdete FA-MAS SMG a nějaké to brnění), vydejte se po schodech nahoru a vypněte hlavní zdroj elektřiny. Použijte brýle na noční vidění a v plné rychlosti proběhněte kolem kolejí. Nezaobírejte se teroristy - je lepší ušetřit čas a munici tím, že prostě utečete.

Až se dostanete do další stanice, jděte po schodech nahoru tak rychle, jak jen můžete. Proust je za kasou ve fast food stánku. Má oblečený flak jacket a je vybaven výkonným kulometem, takže ho musíte zlikvidovat co nejrychleji dobře mířenými střelami do hlavy, popřípadě frag granáty. Buďte ale opatrní, když to uděláte, za vámi se zjevuje stále více teroristů, takže si hlídejte záda.

MISSION 3

CARTHAGE, MICHIGAN: WAREHOUSE DISTRICT

Máte pět minut na to, abyste zastavili tři různé teroristy od kontaminace městského vodovodu. Váš první cíl je terorista v jednom z kanalizačních potrubí. Z úvodní lokace se vydejte přímo kupředu směrem k podzemce, vyšplhejte na levou plošinu a vyjděte po schodech. Dejte se doleva, pak doprava skrz dveře označené „exit". Nyní znovu doleva - teroristé jsou v potrubí na konci koridoru. Zlikvidujte je, seberte malý kontejner a jděte podél potrubí, dokud nalevo neuvidíte místnost generátoru kanalizace. Jděte po schodech nahoru do ovládací místnosti a vypněte elektriku. Jděte zpátky dolů, vydejte se doprava a zbavte se dalšího teroristy. Seberte kontejner a jděte dál podél kanalizace, až budete moci jít nalevo. Zlikvidujte teroristy v kanálu a jděte dolů po žebříku. Přejděte na protější stranu místnosti s čerpadlem, vyšplhejte na plošinu, pak na potrubí a proplazte se po dlouhé trubce až k dalšímu kontejneru. Seberte ho.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

- **Trojúhelník** » Interakce s okolím
- **Čtvereček** » Střelba
- **Křížek** » Skrčení
- **Kolečko** » Kotoul
- **L1** » Přepnutí na manuální zaměřování
- **R1** » Pevné zaměření nepřítele (držet)
- **L2** » Úkrok doleva
- **R2** » Úkrok doprava
- **Levý analog** » Pohyb postavou
- **Pravý analog** » Pohyb kamerou
- **R3** » Nabití zbraně
- **D-Pad nahoru** » Komunikace do mikrofonu
- **D-Pad doprava** » Vypnutí/Zapnutí
- **D-Pad doleva** » Mapa
- **D-Pad dolů** » Odhození aktivované zbraně
- **Start** » Menu

Seskočte z plošiny a vyšplhejte po žebříku, po kterém jste přišli. Jděte doleva a vyšplhejte se na ulici. Objevíte se před starým kinem. Nyní musíte zlikvidovat smrtící jednotku ALA. Začínají na opačné straně levelu a postupně se propracovávají až k vám. Nejrychlejší způsob, jak se jich zbavit, je frag granát, popřípadě se někde zašít a sniperkou je oddělat, když se k vám přiblíží.

Nyní se vydejte skrz uličkou nalevo od kina a vejděte dovnitř zadním vchodem. Jděte po schodech nahoru, seberte frag granáty a skrz dveře na balkón. Zastřelte teroristy, zachraňte CHA strážníka a teď rychle dolů pro získání Mujari's rekordéru.

Nyní se musíte vydat po stopě ženské stráže. Jděte zpátky uličkou, doprava do obytné budovy a zase doprava kolem prodejních automatů. Po schodech na nádvoří, kde už vás čeká teroristka s kulometem. Neustále se pohybujte a střílejte, pozor na stále nové a nové teroristy. Tak, nyní je Imani pod palbou snipera na střeše divadla, takže se tam vraťte. Nejprve ho musíte jen vyrušit, takže na něj vystřelte pár kulek. Schovejte se za nákladákem a zlikvidujte ho dobře mířenou střelou do hlavy.

Imani je uvnitř skladu, ale opět ji ohrožuje nepřátelská střelba. Zastřelte teroristu na lávce a brzy se objeví jeho náhrada - stále na ně sypejte granáty, dokud se už žádný neobjeví. Vydejte se dozadu budovy, vyšplhejte po žebříku a všechny zastřelte. Až se vám to podaří, mise končí.

MISSION 4

CARTHAGE, MICHIGAN: CARTHAGE MALL

Jedním z prvních úkolů je tu zachránit zraněné SWAT vojáky. Pokud nehrajete multiplayer, nemáte nejmenší šanci na úspěch, takže se soustřeďte na zneškodnění výbušnin. Zamkněte všechny čtyři dveře a zabijte Massona.

Obě výbušniny jsou v přízemí v kruhových oblastech uprostřed obchodního domu. Deaktivujte nejprve tu, která je blíže. Jakmile začnete, budou se k vám sbíhat teroristé, takže použijte kouřový granát. Až budete připraveni přesunout se k druhé bombě, dejte si pozor na chodbu, která je odděluje - je podminovaná. Můžete jít nahoru a deaktivovat ji, nebo prostě zůstat v dostatečné vzdálenosti. I s druhou výbušninou opakujte trik s kouřovým granátem.

Jsou tu čtvery dveře, které musíte zamknout. Dvoje v přízemí a dvoje v prvním patře. Ty na patře jsou menší a snadno je minete, takže pozor. Opět použijte stejné granáty a buďte připraveni na pár teroristů, kteří vás bezpochyby vyhmátnou.

Až se všechno podaří, musíte zlikvidovat Massona. Běhá po chodbách v druhém patře a pošle na vás snipery. Najděte jednoho, zlikvidujte ho a získejte skvělou AU 300 MOD pušku. Tahle věcička má sniper režim s detekcí žáru. Masson je fakt hodně nadupaný, takže si ho nesmíte pustit k tělu. Jděte na první

poschodí, aktivujte granát, stůjte v kouři, abyste zamaskovali svou pozici, a zlikvidujte Massona headshotem.

MISSION 5

MAZYR, BELARUS: KRIVOROZHSTAL MILL

Když začnete, jediným vaším úkolem je průzkum okolí. Vyšplhejte po zdi, dejte se doleva a prolezte skrz díru v plotu. Jděte zprava podél vlaku a spatříte zaměstnance, kterého honí dva vojáci. Zlikvidujte je a dostanete nový úkol - eliminovat všechny CDP vojáky. Další úkoly budou následovat.

První váš úkol je teď skrytý - jděte do vchodu najevo od vlaku a seberte vzorek tkáně z krávy stojící u rolety. Tohle musíte udělat jako první, jinak kráva zmizí!

Jděte zpátky ven a vydejte se doleva podél vlaku. Jděte podél kolejí, dokud nepřijdete k temnému tunelu. Použijte své světlo a umístěte ho na pravou zeď tunelu. Když zaslechnete Stonea v rádiu, uvidíte dveře na pravé straně tunelu. To je tajný vstup do kanceláře Dobranskiho. Jděte nahoru po žebříku a zabijte obě stráže v místnosti tak rychle, jak to jen jde. Pozor na další, kteří hned přiběhnou! Dobranski vám poděkuje a otevře sejf, takže budete moci sebrat dokumenty. Nyní vás požádá, abyste ho vzali do úkrytu. Není to ale nijak důležité, pokud od tohoto okamžiku zemře, nijak to váš úspěch neovlivní.

Následujte ho do Coil místnosti, vypněte stroje a jděte skrz další dveře. V této místnosti s obrovskými stroji se Dobranski vydá nahoru po schodech. Zanechte ho osudu - měli byste obejít stroje, jít dolů po schodech a zpátky druhou stranou. Jděte skrz dveře a budete v poslední strojovně. Vypněte kontrolní panel a jděte nahoru po schodech, skrz dveře napravo. Zlikvidujte stráže, vyšplhejte nahoru a deaktivujte obě výbušniny. Jděte zpátky, odkud jste přišli, seběhněte schody, dole se dejte doprava a skrz dveře v rohu. Nyní po schodech zase nahoru, skrze dveře a objevíte se zpátky v první strojovně. Jděte po schodech nahoru do kontrolní místnosti, ale pozor! Nevypínejte ještě stroje!

Pokud jste to všechno udělali dostatečně rychle, máte zřejmě dost času na záchranu třech civilistů. První je poblíž posledního stroje, takže to je snadné, další je pod šachtami a poslední u rolety v druhé místnosti, kde jste vypnuli stroje. Musíte je eskortovat dolů výtahem, dokud nevstoupí do úkrytu.

Nyní se vydejte zpátky do poslední kontrolní místnosti a vypněte ji. Zhidkov se pokusí uniknout vlakem, takže rychle ven, doprava a nastražte výbušniny C4 na koleje poblíž místa, kde jste začali. Vychutnejte si závěr.

MISSION 6

MAZYR, BELARUS: BELAYA VEZHA

Nejprve se vybavte K-BAR. Od úvodní pozice se opatrně vydejte k prvnímu nepříteli na radaru - musíte k němu přijít zezadu. Přibližte se, podřízněte mu krk, vezměte si jeho uniformu a AK. Nyní, když jste patřičně vybavení, jděte na ulici a vydejte se ke skladišti munice. Budete se sem muset ještě vrátit pro C4! Vaše přestrojení dlouho nevydrží, takže buďte připraveni na přestřelku. Použijte první dávku C4 na rozvodnu elektrické sítě, pak seberte další. Vraťte se, odkud jste přišli, bacha na snipery na hřebenech. Až se dostanete k Comms vozu, vyhoďte ho do povětří!

Nyní musíte zaútočit na AA věž. Je na ní týpek s bazukou, takže pokud budete mít štěstí, zlikviduje ji za vás. Pokud ne, vyšplhejte po žebříku a rozstřílejte počítač. Další na řadě je získání materiálů z havarované helikoptéry. Jděte k díře ve skále poblíž věže a vydejte se doprava. Brzy narazíte na řeku - zlikvidujte stráže a seberte materiál, který je rozházen za vrtulníkem.

Teď vás čeká tajný úkol. Jděte po proudu od místa havárie směrem k východní části mapy. Sešplhejte označený kopec a seberte z malé jeskyně vzorek odpadní vody. Nyní se vraťte na skládku a seberte nálož. Jděte zpátky k Comms vozu a pokračujte po cestě dolů k plynovému potrubí. Zřejmě nebudete mít dostatek munice, takže doporučujeme ukrást zbraně v krabicích poblíž strážnice.

Je tu Scud raketa, na kterou můžete použít své poslední C4, ale než se tam dostanete, dostanete za úkol zastavit tank. Zapomeňte na to. To můžete udělat pouze v multiplayeru (v tom případě jděte po řece, dokud se nedostanete k mostu, tady udělejte týmový výskok a nastavíte C4 na prostředí platformu), takže to přeskočte. Až zlikvidujete Scud, jděte zpátky po řece, ale tentokrát doleva k mostu. Jděte dál, až se dostanete ke kanalizačnímu odtoku. Vyšplhejte po žebříku a vstupte do budovy. Pokud se proplazíte skrz otvor přímo před vámi, dostanete se do místnosti s bednou plnou munice. Vyšplhejte se skrz průduch a pokračujete skrz dvůr, dokud nepřijedete k po zuby chráněným vratům. Zde bude nutné se trefit přímo do hlavy - jinak to bude trvat příliš dlouho.

Jděte dovnitř budovy. Pokud chcete, můžete se projít do místnosti, kde je držen Stone, ale lepší nápad je vydat se do kuchyně s použitím tajné chodby v ložnici nad velkou místností s pódiem. Z kuchyně vyšplhejte po žebříku, dokud nebudete na střeše, nyní otevřete okno a skočte dovnitř. V krabici najdete Druganov sniperku. Skočte do otvoru v této místnosti a proplazte se skrz šachtou. Pokud se na příští křižovatce dáte doprava, spatříte místnost, ve které je držen Stone a dokud jste v utajení, můžete vytáhnout Pulikovsky a jakékoliv další stráže sejmout sniperkou.

Sešplhejte dolů a osvoboďte Stonea. Vydejte se ven, kde je třeba zničit tank. Seberte protipancířové granáty z bedny, ale nejděte za Stonem! Bude lepší, když se vydáte skrz celé sídlo a zaútočíte na tank ze strany, odkud na vás nebude vidět. Nebudete se muset starat o nepřátele a budete se navíc moci schovat za zdí. Hoďte na tank pár granátů a je to za vámi.

MISSION 7

SANA'A, YEMEN: ARMS BAZAAR

Jedním z úkolů je tu zůstat v utajení. Pokud vás někdo uvidí s jakoukoliv tasenou zbraní, nebo někdo uvidí nějaké tělo, pak tento úkol nesplníte. Konkrétně dvě mise (získání důkazní videonahrávky a vyfotografování složky Fadhila) přímo závisí na tom, že nesmíte být zpozorováni.

Nejprve musíte získat „posudek", abyste mohli vstoupit do bazaru zbraní. VIP, který je má, za vámi přijde a zeptá se, jestli jste řidič autobusu. Následujte ho do archeologického naleziště. Až se pohne do rohu a stráž odejde, taste nůž a probodněte mu hrdlo. Rychle seberte

jeho tělo a schovejte ho v nenápadné části vzadu. Samozřejmě si nezapomeňte vzít posudek. Je tu také tajný úkol - vydejte se do kanceláře Fadhila napravo. Dokážete to tak, že rozkopnete vratký pilíř. Tím způsobíte rozruch a můžete nerušeně prozkoumat jeho podzemní ordinaci.

Jděte do bazaru zbraní a ukažte svůj posudek. Pozor na polici - jakmile se přiblížíte, pustí se do vás. A ať vás ani nenapadne sbírat nějakou zbraň. Jděte skrz tržiště a uličkami až k prvnímu apartmá s radio vybavením. Je tu bedna se sniperkou - vezměte si ji, vystřelte na rádio a jděte do místnosti napříč halou. Vyšplhejte z okna, zastřelte všechny stráže na ulici, pak sešplhejte dolů a vydejte se skrz ruiny budovy k policejní stanici.

Vejděte dovnitř, vydejte se po schodech nahoru a získejte video důkaz. Pokud nebudete dost rychlí, bude ještě předtím zničen, takže si pospěšte. V další budově najdete druhou součást rádio vybavení a seberte klíč ze stolu. Jděte zpátky dolů a použijte klíč na zamčenou bránu. Tím se dostanete zpátky na trh, kde vás už Khorsh a jeho kámoši očekávají. Sejměte Khorshe trefou do hlavy a sestřelte komunikační anténu na věži, než vám dojde časový limit. Nyní se dejte zpátky do Khorsovy kanceláře a sejměte všechny jeho nohsledy.

Zohar vás požádá, abyste našli jeho výbušniny. Nacházejí se v krabici za nějakými džbánky mezi Khorsovou kanceláří a tržištěm. Seberte je k Zoharovi a ustupte. Nálože vybuchnou, ale Yuschenko byl obrněn, takže musíte zlikvidovat jeho bodyguardy. Pak je na řadě samotný Yuschenko - je v archeologické oblasti, takže se za ním vydejte a už tradičně ho pozdravte trefou do hlavy.

MISSION 8

SAHA'A, YEMEN: TAHERIR PALACE

Nejprve jděte po schodech nahoru, počkejte, až se stráž na balkónu otočí a podívá se za zábradlí, a pak ji potichu zlikvidujte. Nyní přistupte ke stráži uvnitř balkonu, počkejte, až se podívá z okna, a opakujte stejný způsob likvidace. Teď se vraťte dolů a zlikvidujte podobným způsobem třetí stráž patrolující u klece. Nyní zase zpátky nahoru do poschodí a potichu se propližte přes zábradlí, kde vidíte ze střechy viset dráty. Vylezte nahoru, kde se potichu dostanete k poslední stráži. Otevřete krabice, získejte potřebné vybavení a stiskněte tlačítko pro otevření dveří do klece.

Nyní jste vybaven sniperkou - vydejte se do schodů, skrz dveře v pravém rohu a na dlouhý balkón. Zohar proběhne pro tajné dokumenty a vy ho musíte krýt střelbou. Pokud se vám zadaří, proběhne to rychle, stále tedy tiskněte R1 pro zaměření a pak L1 pro zoom na jejich pozice. Nesnažte se zaměřovat na hlavu, stráže nemají neprůstřelné vesty, takže by měl stačit jakýkoliv zásah. Pozor na

nepřátele, kteří se snaží po žebříku dostat za vámi.

Pokud Zohara ochráníte na dostatečně dlouhou dobu, dostane se až za vámi na balkón. Nyní musíte bojovat s elitními jednotkami, opět ve chvíli, kdy se snaží šplhat po žebřících. Bojujte s nimi dost dlouho a měli byste být schopni skočit až na závěrečnou pozici, kde mise skončí.

MISSION 9

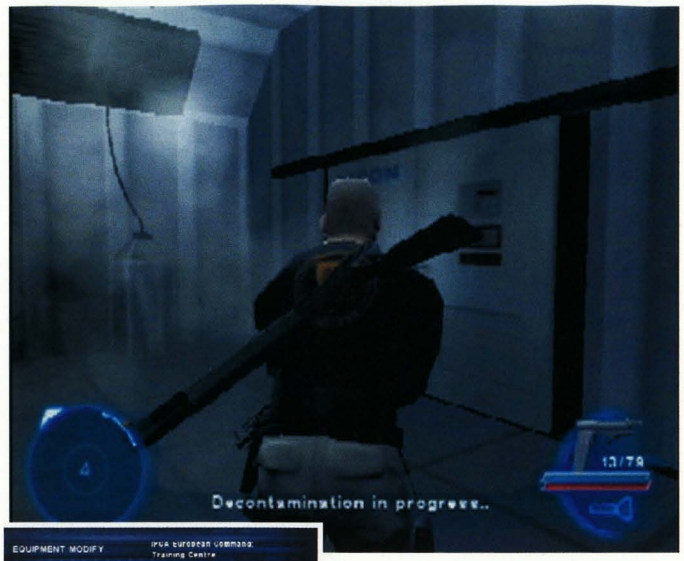
Minsk, Belarus: International University

I tady musíte zůstat v utajení a nesmíte být viděni s žádnou zbraní a vůbec vás nesmí spatřit v citlivých oblastech. Nezapomeňte, že v takovém případě sice mise nekončí, ale nebudete jí moci úplně úspěšně dokončit.

Vybavte se Stun Jackem. Vaším prvním úkolem je vysadit čtyři detektory pohybu. První patří dolů na uličku poblíž startovní pozice, pak se vyjdete podél dvora k druhému místu. Než detektor umístíte, dejte pozor na chlapíka, který přijde ke dveřím - snažte se ho pozorně poslouchat a zapamatovat si vstupní kód. Nyní detektor umístěte a jděte zpátky tam, odkud jste přišli, nahoru do kopce. Třetí detektor patří vedle košů, pak zamiřte do vchodu do univerzity. Je docela chráněný, takže použijte Stun Jack a pak použijte poslední detektor. Jděte pryč, doprava a vstupte do modrých dveří za zábradlím. Nahoře získáte zbraně a vybavení.

A teď už zpátky do ulic, za roh kolem nákladiště a do budovy, kde jste slyšeli chlapíka, jak říká tajný kód. Vstupte dovnitř a najděte počítač, odkud si nahrajte potřebná data - je v místnosti napravo. Opusťte lokaci, vydejte se doprava a nahoru. Z oken můžete sestřelit stráže v nákladišti a také rozstřelit zámek u brány, čímž získáte přístup. Vydejte se dovnitř a získejte klíč z těla předního dělníka. Teď musíte umístit světelný signál dovnitř nákladáku před vámi, takže jděte dovnitř, použijte klíč na dveře od auta a umístěte signál na kus masa. Vystupte a jděte nahoru po schodech, doprava koridorem a skrz jedny z dveří napravo do dlouhé místnosti plné krabic. Zde umístěte štěnici na MetaGlobal kontejner na konci místnosti.

Opusťte místnost a jděte dolů po schodech před vámi. Zadejte tajný kód na keypad, projděte pod branou, dejte se doprava a do první místnosti napravo. V pravém rohu místnosti je tajný průchod do skladiště. Použijte ho a až se dostanete na konec, dejte se doprava. Nyní se vydejte podél koridoru a za chvíli se objevíte v dalším skladišti. Druhý MetaGlobal kontejner je na dosah, musíte k němu ale vyšplhat. Je tu také krabice s brýlemi pro noční vidění.



Nyní zpátky, po cestě zlikvidujte stráž, která zírá na zeď mezi dvěma trubkami. Po jeho levici jsou tajné padací dveře - skočte dolů a přišel čas použít brýle pro noční vidění. Dejte se doleva, pak doprava, po chvíli se chyťte trubky nad hlavou a proručkujte se přes hloubku pod vámi. Na Tčku se dejte doleva a na konci vyšplhejte po žebříku. Objevíte se ve výrobní místnosti, kde vás čeká přestřelka. Až všechno ztichne, se sniperkou střelte skrz okno do bezpečnostního ovládání, čímž vyřadíte ochranu budovy.

Použijte keypad pro odemčení mříže a vejděte. Měli byste spatřit pištivý ventil přímo před vámi. Jděte doprava a vystřelte vedle něj - proletí skrz protější zeď, čímž odhalíte tajný průchod. Použijte ho a dostanete se do místnosti se čtyřmi otvory ve zdi. Tři jsou zablokované, ale můžete prolézt tím posledním. Teď byste měli narazit na žebřík, kterým se dostanete do univerzity.

Je tu hned za rohem nalevo okno, kterým můžete prolézt dovnitř. Opusťte místnost, dejte se doprava a prvními dveřmi nalevo navštívíte knihovnu. Je tu bezpečnostní kamera na levé zdi, výstřelem ji samozřejmě zlikvidujte a vydejte se do výtahu. Jakmile se objevíte v laboratoři, bude nutné co nejrychleji použít bezpečnostní vybavení, protože se rychle blíží vaši nepřátelé. Nedotýkejte se místnosti (serum extractor) uprostřed až do samotného konce, pak aktivujte všechny čtyři počítače a získejte sérum Syphon Filter.

Teď jde do tuhého a vy musíte zmizet. Nesnažte se bojovat, nepřátele jsou dobře chránění. Rychle se vraťte k výtahu a do knihovny. Zde vám v pokračování bude chtít zabránit nepřítel, na kterého ovšem po chvíli (s vaším přičiněním samozřejmě) spadne balkón. Opusťte místnost, dejte se doprava a z budovy ven skrz stejné okno, kterým jste přišli. Jděte napříč dvorem a do tunelu. Nyní je nutné vypnout plyn, ale pozor - je ozbrojen dvěma nepříjemnými chlapíky. Běžte rychle od nich a proskočte skrz plameny napravo od bedny. Vypněte ventil. Jděte nahoru po schodech a běžte dál chodbou, až se dostanete k nákladišti, kde vás bude čekat stejná dodávka, kterou jste do tohoto nepříjemně dlouhého levelu vstoupili. A to je vše!

MISSION 10

NORTH ATLANTIC: LORELEI SALVAGE RIG

V téhle misi nezbytně potřebujete Stun Jack. Je tu pár zbrojených stráží i neozbrojených dělníků - vojáky můžete zastřelit, ale dělníky můžete maximálně omráčit. Tak nezapomeňte! Začínáte na přistávací plošině, kde jsou dvě stráže - nejprve ale musíte zlikvidovat tu, která je blíž alarmu. A ještě něco. Tady střely nejsou slyšet na různých jiných patrech a částech, takže se nemusíte příliš ohlížet na hluk.

Zavolejte si výtah a vydejte se do šestého patra. Až se otevřou dveře, uslyšíte dva dělníky. Přímo před vámi je alarm, takže nejlepší bude, když se k němu rozeběhnete a pak ho jen budete „bránit" proti dělníkům a až se dostanou dostatečně blízko, omráčíte je. Najděte žebřík v rohu místnosti a slezte po něm. Z bedny získejte noční brýle a vyšplhejte po jednom z dalších žebříků na vnější chodbu šestého patra. Jsou tu opět dva dělníci, kolem kterých ale můžete prokluznout. Dostaňte se chodbou až k žebříku do pátého patra. Slezte dolů, zlikvidujte stráž u ovládacího panelu, postavte se k alarmu a zastřelte všechno, co se k vám blíží. Dokud neaktivují alarm, všechno je v pořádku. Nyní se napojte na počítač a získejte security kódy. Jděte doleva a na konci chodby sešplhejte dolů.

Nyní jste v meziúrovni pátého patra. Jsou tu dělníci, takže pozor na všudypřítomný alarm! Po směru hodinových ručiček jděte chodbou, dokud nepřijdete k hodně tmavému místu. Použijte brýle a jděte dále. Až budete moci zase brýle vypnout, uvidíte dělníka, jak se od vás vzdaluje. Omračte ho a vylezte po žebříku na levé zdi. Jakmile se dostanete nahoru, budete muset sejmout jednoho vojáka a pak opět bránit alarm proti přesile nepřátel. Opět opakujte postup s počítačem a získejte bezpečnostní kódy.

Teď je čas vyšplhat po žebřících vedle počítače do čtvrtého patra. Vyhněte se nebo se zbavte dělníka a na levé straně najdete tajnou chodbu, která vede do kavárny. Prolezte průchod, vyhněte se dělníkovi a použijte žebříky na druhém konci velké místnosti. Jste ve třetím patře, kde pokračujte podobným způsobem, kolem výtahu, až se dostanete do druhého patra (po cestě samozřejmě likvidujte nepřátele).

Tady můžete získat uniformu dělníka z centrální místnosti. Zavolejte si výtah a vyjeďte do dvanáctého patra, kde vás čeká obrovská exploze. Vraťte se zpátky do čtyřky, vylezte po maličkých schodech před vámi, dejte se doprava, otevřete dveře a zapněte čerpadla.

Objeví se nový úkol - zachránit personál pátého patra. Vyjeďte tam výtahem, otevřete dveře, za kterými se nachází, a dopravte je do bezpečné zóny. Vraťte se do výtahu a navštivte tentokrát druhé patro. Otevřete dveře, za kterými je uvězněn Mujari - ten vás teď dovede k výtahu a zamiřte do dvanáctky. Otevřete dveře, které jsou zvýrazněny na vašem ukazateli, a následujte Mujariho dolů do třináctého patra. Poběží k ovládacímu panelu a bude se snažit do něj hacknout - na vás je ho ochránit před útoky. Po čase se dveře otevřou, naběhněte tam a zlikvidujte co nejrychleji stráže. Pokud to neuděláte dostatečně rychle, miniponorka vám uteče. Nyní se vyjdete po schodech nahoru za ponorku a dejte protijed doktoru Jandranovi.

Zamiřte zpátky do přístavu pro miniponorku, najděte na druhém konci žebřík a dostaňte se do patnáctého patra. Otevřete dveře, zbavte se nepřátel a umístěte na patřičné místo bombu. Zpátky se dostanete až poté, co zlikvidujete zhruba šest útočníků, nyní celý proces opakujte na čtrnáctém patře. Nyní zamiřte zpátky k ponorce, kde se setkáte s Mujarim. Zlikvidujte pár posledních stráží.

MISSION 11

TOKYO, JAPAN: MURAKAWA TOWER

Pobijte všechny nepřátele, dokud vrtulník nevzlétne, nyní zamiřte do ulic vstříc prvnímu členovy Yakuzy. Až ho dostanete, dejte se doleva. Proti vám se přiřítí dodávka, havaruje a „odhalí" dalšího mafiána. Opět ho zlikvidujte (pokud možno rychle - na střechách jsou snipeři) a pokračujete dále, až na vás zaútočí mafián seshora (bude nutné ho zlikvidovat střelou do hlavy) a po jeho nebohém konci se dostanete až do podzemní garáže. Matsua vběhne dovnitř - otevřete bránu, dohoňte ho a zabijte!

Jděte skrz tunely a dostanete se do další sekce garáže, kde je pár aut. Za dodávkou po vaší pravici jsou dveře, zlikvidujte stráž, která vás chce překvapit, a máte přístup do věže! Jděte po schodech, dokud se nedostanete do haly. Ryusaki, další cíl k likvidaci, je na balkónu v pravém rohu. Dostaňte se za jeden ze

sloupů, popadněte sniperku a s trochou štěstí ho dostanete (do hlavy to nefunguje, protože má helmu, ale do těla se pár kulek vejde).

Jděte po schodech nahoru a z jeho těla seberte bezpečností propustku. Vraťte se dolů a projděte pod napůl otevřenou bezpečnostní branou k recepci. Výtahem napravo vyjeďte na druhé poschodí, ale pozor: poklop na střechu je otevřený a nepřítel vás odsud kropí. Na druhém, třetím a čtvrtém patře najdete pokaždé mafiána Yakuzy. Dva, co jsou na čtvrtém poschodí, jsou nejdrsnější, mají automatické brokovnice. Až je dostanete, za černou zdí narazíte na kancelář, kde ve skříňce vezměte videokazetu.

Na dalším poschodí vás čeká trochu špiónské akce. Až se otevře výtah, nechte stráž projít a běžte skrz hlavní bezpečností ochranu. Tím na sebe bohužel upozorníte stráž na druhé straně, kterou musíte zlikvidovat dříve, než spustí alarm. Stiskněte tlačítko na pultu pro odemknutí dalších výtahů a dostaňte se do šestého patra, kde použijte buď rychlost, nebo naopak kradmý postup pro likvidaci stráže a dělníka. Pak se dejte doprava a rychle si nahrajte z hlavního počítače důležitá data. Vraťte se k výtahu a vyjeďte až do osmičky. Sejměte stráže a opět stiskněte tlačítko za pultem - otevřete dveře do kanceláře Murakawy. Tlačítko v jeho kanceláři zase otevře tajný průchod na helipad. Na střeše zlikvidujte nepřátele, zajistěte LZ a najděte velký nákladní výtah (6), kterým se dostanete do druhého patra.

V laboratoři projděte skrz otevřené dveře a oblečte si Haz-Mat. Vstupte do komory, umístěte dvě bomby na dva pulty nahoře. Pokud nehrajete multiplayer, nemůžete získat vzorky, takže se tím netrapte. Vraťte se zpátky z laboratoře a poslední nálož umístěte na vozík plný barelů. Nyní už jen zbývá dostat se k helipadu a ubránit ho před pár útočníky.

MISSION 12

TAGUANG, MYANMAR: IRAWADDY BASIN

Seberte Claymory a C4 z bedny na lodi (musíte stisknout dvakrát ▲) a jděte pryč. Abyste se nemuseli zbytečně vracet, umístěte první dvě C4 na dvě klády na řece, a pak při návratu dvě Claymore na dva body poblíž lodi. Nyní se vraťte zpátky na loď a seberte dvě další výbušniny a dvě další miny - ty umístěte po cestě k mostu a bomby na obou koncích.

Nyní je třeba jít dál a prozkoumat místo havárie. Najděte zbytky Imaniho a získejte sledovací zařízení. Vydejte se do sídla teroristů na kopci za havárií, tady je třeba splnit tři úkoly. Zabít Than Muanga (má granátomet, takže to chce buď rychlý headshot nebo kolem něj kroužit a pálit to do něj), zničit radarový talíř a získat kufřík Yong-jun Kima.

Vraťte se zpátky k řece a umístěte poslední výbušninu na poslední kládu. Nyní jděte na severovýchodní roh mapy, kde najdete druhý teroristický tábor. Zlikvidujte všechny teroristy, jeden upustí kontejner, další dopis od Mary. Flight rekordér je navrchu chrámu, ale bohužel se k němu bez multiplayeru nedostanete (totéž platí o Yong-jun Kimovi).

Vraťte se k havarovanému letadlu, seberte Imaniho zbytky a dostaňte se zpátky přes řeku. Brzy se dostanete k lodi a můžete se vrátit domů.

MISSION 13

ZURICH, SWITZERLAND: NICULESCU FUNDS TOWER

Vydejte se po žebříku nahoru a sejměte Stun Jackem všechny tři stráže. Jděte do počítačové místnosti, umístěte na označené místo vysílací aparát a seberte vzduchovou pistoli z krabice na stole uprostřed. Opusťte místnost po uzoučké rampě a šachtou po vaší levici se proplazte do další místnosti, kde zlikvidujte dva nepřátele. Jděte nahoru do kanceláře na konci chodby. Sejměte stráž a získejte jeho otisk ruky. Nyní vypněte lasery použitím ovladače na zeď a vraťte se do počítačové místnosti.

Vejděte do hlavního výtahu a vyskočte skrz otevřené víko ve stropu. Prolezte ventilační šachtou a z druhé strany zapněte výtahy. Na cestě zpět skrz průduch použijte pistol na mříž a díky nové cestě získáte účetní detaily ALA. Vraťte se do ventilace a zpátky do výtahu. Použijte ho a dostaňte se do počítačové laboratoře. Jsou tu dvě stráže, které rychle zlikvidujte (dříve než spustí alarm). Použijte data uplink na všechny čtyři terminály, najděte šachtu a prolezte skrz ni. Na křižovatce se dejte doprava a v místnosti umístěte druhý vysílač v místnosti. Pokud se dáte na křižovatce doleva, můžete získat speciální pistoli a nějaké to brnění z bedny. Vraťte se zpátky do počítačové laboratoře, projděte kolem bezpečností kamery, kterou jste vypnuli, a vejděte do výklenku nalevo. Použijte otisk na scanneru a dostanete se k hlavnímu počítači.

Máte tři minuty na umístění viru a následný únik. Slezte po žebříku, použijte vir na terminál, najděte ve stropě díru a vyskočte skrz ní. Na druhém poschodí stiskněte tlačítko, které otevře dolní a horní dveře, slezte dolů otvorem a unikněte po žebříku.

Vraťte se do počítačové místnosti, použijte výtah naproti tomu, který už znáte, a vyjeďte s ním na třetí patro. Zlikvidujte nepřátele, najděte všechny čtyři trezory (ale pozor na lasery, nesmíte se nechat odhalit) a pak použijte otisk ruky pro deaktivaci zelených laserů, které vám brání ve vstupu do výtahu. Vyjeďte o patro výše, sejměte stráž a umístěte poslední vysílač na počítač. Dostaňte se do sejfu, který je označen na vašem PDA. Je prázdný. Najděte další, překonejte obtížnější část a až se dostanete k posledním dveřím sejfu, mise končí.

MISSION 14

KIEV, UKRAINE: CHECEN TERRORIST BASE

Původním cílem je zabít čtyři poručíky Ivankova. První je napravo na dvoře, kde se právě nacházíte. Pokud budete rychlí, stačí trefa do hlavy, jinak vás čeká honička. K druhému se musíte dostat skrz pár dveří a stojí na střeše - doporučujeme otevřít dveře, okamžitě se krýt za zdí a trefit se do hlavy. Třetí je v tanku. Rozkopněte dveře a opět ho zlikvidujte střelou do hlavy. Nyní seskočte z plošiny a vydejte se k velkým vratům po vaší pravici. Stone vás požádá o pomoc v západním hangáru - po cestě zastavte, vypněte ovládání vrtulníku a pak mu přímo v hangáru pomožte.

Nyní se vraťte na dvůr a sejděte po schodech u kasáren. Jakmile se dostanete k poručíkovi, máte pár vteřin na výstřel, jinak uteče. Doporučujeme dobře mířený hod granátem skrz dveře, jakmile vidíte ovládací místnost.

Nyní jděte za Gabem do sila a kryjte mu záda tak dlouho, jak bude třeba. Musí přeprogramovat naváděcí systém raket, ale strachovat se o něj nemusíte. Je nesmrtelný. Pokud to přežijete i vy, gratulujeme - zachránili jste svět!

Jan Modrák

GTA: Vice City

Plníme poslední rest a na četné žádosti zveřejňujeme mapu všech balíčků, ramp a výtržností.

Rampage (Výtržnost) **Stunt Ramp (Kaskadérská rampa)** **Hidden Package (Balíček)**

Fallout: Brotherhood of Steel

INFO

■ **VYDAVATEL:** Avalon ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Interplay ■ **RECENZE:** PLAY 2 - 68/100

Akční adventure v postapokalyptickém světě ukazuje své kvality i v konzolové verzi.

Jelikož se jedná o hru, u které je klasický návod v podstatě mrhání místem, jenž můžeme využít pro jiné hry, rozhodli jsme se vám přinést aspoň tipy, které vám usnadní hru.

BOSSOVÉ

Obří škorpión ve skladišti - na tohoto macíka je potřeba nejprve použít brutální fyzickou sílu a zničit mu klepeta, která používá jako štít proti kulkám. Vezměte si baseballku a začněte do něj bušit ostošest. Na to padne několik stimpacků, ale není problém utéct a zregenerovat si energii. Až mu zničíte klepeta, vyzbrojte se nejsilnější střelnou zbraní, co budete mít, a lockněte si ho do zaměřovače. Teď je třeba dávat pozor na to, co škorpión dělá, protože ve chvíli, kdy zvedne ocas, musíte udělat přemet stranou. Pokud budete reagovat včas, neměl by vám ubrat žádnou energii. Mezitím pořád držte střelbu a udržujte si odstup potřebný k zamíření.

Starosta v kráteru - základem je držet si odstup a nepřibližovat se k tlouštíkovi. Jeho bomby jsou extrémně silné, navíc volné chvíle tráví tím, že pokládá pasti na zem. Střílejte do něj na dálku a vyhýbejte se bombám přemety a hvězdami. Občas se na scéně objeví pár nájezdníků, kteří vás budou trochu rozptylovat, ale při troše štěstí si je starosta oddělá sám (překrásně se rozprskávají na zemi ;-). Ve třech rozích je rovněž možnost sebírat si stimpacky a munici.

Vůdce nájezdníků v mlýně - této ženštiny se vůbec nemusíte bát. Veni, Vidi, Vici. Equipněte si automaty a pražte to do ní, dokud nezařve. Posbírejte si harampádí, co zbude, a to je vše.

Blake v docích - no, je sice trochu těžší oříšek než Mature, ale jinak v pohodě. Střílejte vším, co máte, protivník je rychlejší než plácačka na mouchy. Nezapomínejte se léčit a vyhýbat výpadům.
Střelecké věže v podzemí - zde už musíte nasadit trochu taktiky a popřemýšlet nad tím, jak jít na věc. Pakliže vlítnete mezi věže jako Američani do Iráku, zbude po vás jen mastný flek, takže je odpalte hezky jednu po druhé, abyste jim oslabili palebnou sílu. Jak říká číslo 5 - rozebrat do posledního šroubečku.

Mutant ve Vaultu - ze všeho nejdřív si sesbírejte vše, co se sebrat dá, pak k tomu nebude příležitost. Stejně jako u starosty, i zde se na scéně objevují pochopové, na kterých si můžete dobře přilepšit na zkušenostech. Jinak žádnou speciální péči generál nepotřebuje, takže na něj napochodujte a nakopejte mu řiť.

Mama Deathclaw v jeskyni u Vaultu - poměrně jednoduchý souboj, stejně jako většina ostatních. Snažte se držet příšerku dál od radioaktivních louží, protože se jimi může léčit.

Adolescent Deathclaw v Lab2 - tady lze použít obdobná strategie jako u předchůdce.
Před sérií posledních bossů (Lab 3) je lepší si koupit za pár desítek tisíc chechtáků robomazlíčka. Vypadá jako obyčejná hračka, ale určitě vám hodně pomůže.

Mutant Grunt, Mutant Soldier, Super Mutant a Mutant Nightkin v Lab3 - boss to asi bude, když to u něj ukazuje energii, akorát je trošičku slabší... všichni tři jsou stejně neschopní, liší se akorát délkou energie, proto je popíšeme najednou.

Finální boss Atria - asi tu někdo hrál Resident Evila... první forma je jednoduchá, pouze běhejte a střílejte a healujte a... pak přijde na řadu druhá podoba. Větší, hnusnější a silnější. A nakonec třetí forma. U té už to bude trochu problém, ale dá se udělat. Nejhorší je délka souboje, která otráví naprosto každého. Nejdříve musíte utíkat k červené tečce, kterou (doufám) vidíte, a pozabíjet chapadla okolo. Pak uvidíte očičko a to zabijte. Potom zas a zas, až do zblbnutí. Nakonec se takto dopracujete až k hubě, do které to z dálky kropte a nezapomeňte se healovat, jinak vás vyluxuje a máte po legraci.

NĚJAKÉ TY VYCHYTÁVKY

Meat Cannon - na začátku druhé kapitoly se dostanete z města do sekce východní most. Před jejím samotným závěrem je savepoint, od kterého skočte naslepo na východ (až po uložení hry, samozřejmě). Pokud budete mít štěstí, skončíte na cestě, která normálně není vidět. Ta vás dovede až na plácek s hromadou nepřátel. Na ty kašlete a pokuste se co nejrychleji dostat ke skříně na druhém konci, kde je tahle supersilná hračka, ještě s párem bot a jednou brokárnou k tomu.
Slugger - hned v dalším obraze před samotným závěrem narazíte na podomácku vyrobenou laserovou pušku. Až ji seberete, jděte se podívat po minibossovi, který tuhle „paličku" bude mít.
Advenced Power Armor - bohužel toto brnění můžete dostat až před samotným koncem hry. Až v Lab 3 porazíte mutanty, porozhlédněte se po laborce a najdete zde dvě hromady beden. Pod tou, která je více jižněji, se dá ve skrčené poloze prolézt, a dostanete se k pěknému brnění s hodně velkým bonusem k armor.

PÁR RAD ZÁVĚREM

Ukládejte, jak jen to bude možné. Určitě vás nikdo nemůže podezřívat z paranoie.
✗ Munice je vždycky dost, ale mlácení na blízko je zase zábavnější...
✗ Pokud si chcete hrát s nějakým typem zbraně, snažte se ji vylepšit na maximum, i když s Meat Cannonem už to bude možná zbytečné...
✗ Dejte si pozor na výbušniny, i ty vaše vás můžou zabít. Miny nebouchnou hned, ale nejdřív se rozblikají a dá se jim přemetem ještě vzdálit z dosahu.
✗ Před koncem hry zainvestujte skillpointy do robomazlíka, který vám určitě hodně pomůže.
✗ Zvýšením levelu u zbraní na blízko zvýšíte nejen jejich damage, ale i počet úderů v kombu.
✗ Kritický zásah je možná zbytečnost, ale ve chvíli, kdy ho budete mít na maximu a naběhnete na hordu nepřátel s automaty, jste za vodou.
✗ Šetřete stimpacky regenerací, nepřátelé vám neutečou.

Lukáš Kolínský

Red Dead Revolver

INFO

■ **VYDAVATEL:** Take 2 ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-4
■ **VÝROBCE:** Rockstar ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Porockstarizovaná verze kovbojské hry původně od Capcomu.

Dobijte divoký západ, dostaňte nepřátele do rakví a sami přežijte ve zdraví. Je tu kompletní návod!

Kapitola 1: „Bull's eye"
Cíl mise: pozabíjet všechny bandity (odměna $20)
Začínáte poblíž svého domu. Naučíte se základům ovládání hry. Vyzkoušejte si ho a jděte k potoku. Naučíte se střílet. Zkuste si to a dejte se do tutorialu. Po dokončení běžte dopředu a zabijte banditu před vámi. Pokračujte dále, sestřelte další dva a vyjděte po svahu až k domu. Společně s bratrem *Natem* vystřílejte všechny protivníky a první kapitola je u konce.

Kapitola 2: „Bounty Hunter"
Cíl mise: zabít tři bosse - *Bloody Toma*, *Big Oaf Whitneyho* a *Georgie* (odměna $30)
Začínáte vedle obchodníkova povozu se dvěma bandity před vámi. Oba zastřelte, následuje tutoriál mající za úkol naučit vás krýt se. Schovejte se za nákladní vůz, s pomocí výklonů zastřelte všechny čtyři protivníky na obzoru a dojděte ke stromu. Nyní se vám dostane lekce v užívání zvláštní schopnosti, tzv. Dead Eye. Naučte se ho dobře ovládat, neboť vám přijde velice vhod později. Jakmile dokončíte výcvik, začne váš první zápas s bossem. Je to vcelku jednoduchý boj, stačí zneškodnit tři kovboje a kapitola končí.

Kapitola 3: „Ugly Street-fight"
Cíl mise: zastřelit dva bosse, *Gigola* a *Ugly Chrise* (odměna $40)
Zabijte prchající bandity, pak všechny ostatní, následuje další zápas s bossem. Schovejte se za nádrž uprostřed ulice a vystřílejte všechny bandity s využitím výklonů. Zaměřte se na bosse schovávajícího se v budově - jakmile se ukáže, střílejte do něj. Po jeho smrti si projděte tutoriál (souboj jeden na jednoho - duel). Pak na vás čeká další boss (*Gigolo*), kterého snadno zabijete pomocí Dead Eye.

V posledním souboji je vaším nepřítelem bandita jménem *Ugly Chris*, jenž drží šerifa jako rukojmí. Pozor - nestřílejte do šerifa! Jakmile si *Chris* hodí šerifa přes rameno, vyčkejte, až vykoukne, střelte ho do břicha a on šerifa pustí. S využitím dvou Dead Eye byste měli *Chrise* zneškodnit.

Kapitola 4: „Traincar"
Cíl mise: vyhrát duel (odměna $0)
Ocitnete se ve vlaku; promluvte si se starým mužem vpředu a vraťte se za šerifem. Pohovořte s ním, následuje duel. Zastřelte v duelu kovboje a je to.

Kapitola 5: „Railroaded"
Cíl mise: ochránit strojvůdce tři minuty (odměna $100)
Chvíli vyčkejte, zabijte banditu, který k vám skočí, a vylezte na střechu vagónu. Jděte stále dopředu a zastřelte každého, koho potkáte. Dávejte pozor na dřevěné trámy a mosty; nepřátelům se vyhýbejte, mosty přeskakujte, před trámy se skrčte. Až se dostanete k lokomotivě, několika střelami usmrtíte bosse.

Nyní je váš úkol chránit strojvůdce před bandity snažící se dostat k vám. Kovbojové na koních budou dělat nájezdy a budou se snažit zabít strojvůdce. Nezapomeňte na Dead Eye, je velice užitečný. Za tři minuty je mise splněna a vy dorazíte do městečka *Brimstone*. Zajděte za šerifem, má pro vás práci.

Kapitola 6: „Carnival Life"
Cíl mise: zneškodnit Pig Joshe (odměna $150)
Vystřílejte veškeré nepřátele a osvoboďte *Jacka* z klece tak, že střelíte do červené páky na boku klece. Chopte se rotačního kulometu a snažte se rozstřílet všechny nepřátele pod vámi. Jakmile vám dojdou náboje, zbytek nepřátel zneškodněte pistolí.

Nyní vás čeká další boss, *Pig Josh*. Běžte za *Jackem* po schodišti v rozbořené budově a vylezte na malou stříšku, odkud máte dobrý výhled. Až se k vám boss otočí zády, začněte do něj pálit. Opakujte, dokud ho nezabijete. Občas je potřeba slézt ze střechy, upoutat na sebe pozornost a rychle se vrátit zpět nahoru.

Kapitola 7: „Freak Show"
Cíl mise: zabít bosse La Rouche, Perryho a Atlase (odměna $200)
V této kapitole hrajete za *Jacka*. Vaším úkolem je osvobodit *Katie*, která je přivázána k nádrži s vodou. To se vám podaří až po usmrcení tří bossů. Prvním z nich je *Slade* s nožem, několik ran do hlavy mu však stačí. Než skoná, objeví se druhý boss, *La Rouche*, ale vy nejdřív zabijte toho prvního.

Od *La Rouche* si držte patřičný odstup, jelikož plive na vás plameny. Usmrtíte ho několika přesnými ranami do hlavy. Další na řadě, potom co ho vyřídíte, jsou *Perry* a *Atlas*. Nejdříve se postarejte o *Atlase*; schovejte se za zídku, u které se schovává, a až kolem vás bude procházet, střelte ho několikrát do hlavy. Usmrtit *Perryho* je obtížnější; nejenže si několikrát doplní zdraví, ale navíc musíte ještě pozabíjet všudypřítomné nepřátele. Zdraví si doplníte jen ze zabitých kovbojů. Když se vám boss ztratí z dohledu, hledejte

zelené světlo. Ledvaže je mrtev, kapitola jest uzavřena. Ocitnete se zpět v *Brimstone*: v salónku si můžete koupit např. *Strong Drink* (zlepší vám Dead Eye). Potom jděte za šerifem, má pro vás úkol.

Kapitola 8: „Rogue Valley"
Cíl mise: usmrtit Bad Bessie (odměna $250)
Vylezte po skalách až k dřevěnému můstku, narazíte zde na pár nepřátel. Postupujte dále, protivníků se musíte zbavit na větší vzdálenosti. Přeběhněte přes kamenný můstek a šplhejte stále výše. Mezi množstvím nepřátel si dejte pozor na obry házející kameny; využijte Dead Eye k likvidaci. Dále musíte překonat množství skal, přeskočit zbořenou lávku a sestřelit párek kovbojů v duelu.

Po krátké zastávce u obchodníka jděte dále. Po přestřelce vyšplhejte nahoru, až se dostanete k *Bad Bessie* a jejím chlapcům. Zaměřte se nejprve na obra házejícího kameny, po něm pár chlapíků s puškou. Stáhněte se za skálu nalevo, odkud jste přišli, a snažte se *Bessie* trefovat do zad - je to nejúčinnější. Pozor na její bič! Po obvyklé návštěvě šerifa jste připraveni na další kapitolu.

Kapitola 9: „Ghost Town"
Cíl mise: zneškodnit 3 bandity (odměna $0)
Hned na uvítanou vás čeká velké množství nepřátel; pomalu postupujte ulicí vpřed, využívejte budovy jako dočasná útočiště, pokud bude třeba. Poté následuje duel, ovšem v přesile 1 ku 3. Ujistěte se, že zabijete prostředního kovboje, *Jesse*, v opačném případě vás čeká víceméně jednoduchý zápas.

Kapitola 10: „The Cemetery"
Cíl mise: musíte zabít Mr.Blacka (odměna $300)
Nejdříve se zbavte čtyř banditů kolem bosse (*Mr. Black*). Vždy si počkejte, až boss dostřílí zásobník, a pak do něj začněte pálit, nejlépe puškou. Nezapomínejte být neustále v pohybu a vyhýbejte se jeho kulkám. Jakmile ho přemůžete, vrátíte se zpět do *Brimstone*. Navštivte šerifa a odeberte se do banky.

Kapitola 11: „Range War"
Cíl mise: zneškodnit Buffa a Holsteina, kteří jezdí na býcích (odměna $350)
V této kapitole hrajete za *Annie Stoakes*. Začínáte na jejím ranči, kde musíte zabít dva bosse - *Gilberta* a *Dirka*. Nejprve zabijte dvěma dobře mířenými ranami *Dirka*, pak obejděte stodolu a sestřelte *Gilberta*. Nyní máte za úkol osvobodit zvířata z hořících stodol. Vyčistěte tedy stodolu a osvoboďte tři býky uvězněné v dřevěných kójích. Ty otevřete ustřelením žlutého zámku na vratech od kóje. Dávejte pozor na býky prchající z kójí, mohou vás zabít.

Vystřílejte další skupinu banditů, doplňte si zdraví a začněte zabíjet další a další bandity na poli. Jakmile jsou všichni mrtvi, přiženou se dva bossové, *Buff* a *Holstein*, na býcích.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

křížek » Výskok
čtverec » Aktivační tlačítko, uchopení nepřítele
trojúhelník » Nabíjení
kolečko » Pěst
levý analog » Pohyb
šipka vlevo » Předchozí zbraň
šipka vpravo » Následující zbraň
pravý analog » Otáčení kamery, míření
L1 » Vytasení zbraně
L2 » Přepínání zbraní
L3 » Skrčení, plížení
L1 + R1 » Střelba
L1 + R2 » Deadeye
L1 + křížek » Kotoul
L1 + kolečko » Úder zbraní
R1 » Kop
R3 » Přiblížení, oddálení
Start » Pauza, menu

Držte se od nich dále, a mířte na kovboje. Jakmile se býk na vás rozeběhne, začněte obíhat kolem nejbližší překážky a střílet kovboje ve stejné chvíli. Kapitola končí ve chvíli, kdy zabijete oba bosse.

Kapitola 12: „Saloon Fight"
Cíl mise: vymlátit salónek a zabit Sama (odměna $400)
Začínáte v salónku, kde se rozpoutá velká rvačka. Barmanky pobíhající po salónku ochráníte s lahví v ruce; je třeba umlátit všechny bandity v místnosti. Vyběhněte nahoru po schodech a zabijte posledního kovboje v koupelně. V nadcházejícím duelu musíte dát nejméně dvě kritické rány, pak zabijte několik dalších banditů.

Tento souboj s bossem (*Sam*) je náročnější než předchozí; nejprve zastřelte obě dvě tanečnice na pódiu, dále se soustřeďte na bandity v druhém patře. Jakmile se jich zbavíte, je čas zabít bosse. Ten je zranitelný pouze ve chvíli, kdy je omráčený. Toho docílíte v první fázi tak, že rozstřelíte sud, který zvedne do výše. V druhé fázi je třeba schovat se za stůl, o který se sám omráčí. Nakonec (až dojdou stoly) vyčkejte u zdi, *Sam* se rozeběhne a vy v poslední chvíli uskočíte. Jeho smrt uzavírá celou kapitolu.

Kapitola 13: „The Traitor"
Cíl mise: vyhodit most do vzduchu (odměna $450)
V této kapitole hrajete za *Generála Diega*, vašimi pomocníky jsou *Cleu* a *Jose*. Prvním úkolem je ubránit most před nepřáteli, a to po dobu kolem dvou minut. Držte se v blízkosti svých kolegů, nepřátele zabíjejte systematicky a úsporně (mířte na hlavu).

Druhým úkolem je oslabení nepřátelské artilerie. Při střílení světlic mířte na nepřátelské kanóny, váš batalion dokončí dílo za vás. Pohybujte se jen uprostřed mostu za velikou bednou, kde vás dělové koule nezasáhnou.

Třetím úkolem je vyhození mostu do vzduchu. Postřílejte všechny nepřátele v blízkosti *Juana* a *Alonsa*, kteří pokládají výbušniny. Snažte je krýt po dobu, co budou pokládat nálože. Jakmile je most odpálen, mise končí.

Kapitola 14: „Sunset Canyon"
Cíl mise: zlikvidovat obrněný kočár (odměna $500)
Opět se ocitnete v kůži *Reda*. V obchodě si kupte několik molotovových koktejlů, později přijdou vhod. Zabijte několik nepřátel v o-

kolí, postupujte dále po cestě. Využijte Dead Eye na chlapíka přijíždějícího na koni. Osamělé zvíře můžete osedlat a později využít k pronásledování bosse. Postřílejte pár dalších nepřátel a podle mapky dojděte k ruinám kostela. Pokračujte až k bráně a pusťte se do bosse - *Stagecoach* - neboli kočár plný nepřátel, na který naházejte tolik zápalných lahví, kolik jen máte. Až vám lahve dojdou, skočte na koně a ustřílejte ho puškou.

Kapitola 15: „Bear Mountain"
Cíl mise: zabít bosse *Grizzlyho* (odměna $550)
Nyní máte za úkol zachránit *Reda*, hrajete za indiána jménem *Shadow Wolf*. Jděte stále vpřed, orientujte se podle mapy; nepřátele zlikvidujte lukem (nablízko použijte nůž). Nezapomínejte využívat zoom. Až dojdete k ohni, vyšplhejte po skalách a pokračujte průlezem ve skále. Protivníky odstraňujte nejlépe ze zálohy. Postupujte dále dle mapy, až se dostanete k řece. Dejte se proti proudu, o kus výše vylezte na pevninu a jděte k jeskyni. Vystřílejte skupinku banditů a dojděte na konec jeskyně.

Nyní na Vás čeká boss *Grizzly*, který skáče po dřevěných kůlech. V okamžiku, kdy se zastaví na jednom z kůlů, a zkusí po vás hodit nůž, začněte do něj pálit z luku. Tím ho omráčíte a on spadne na zem. Jakmile dopadne, nasázejte do něj pár šípu. Poté vás začne pronásledovat a to je chvíle, kdy do něj střelte ohnivý šíp, načež opět vyskočí nahoru, a tak je nutno celou proceduru několikrát zopakovat.

Kapitola 16: „Jailbreak"
Cíl mise: uprchnout z vězení, hrajete za *Reda* (odměna $600)
V první části se pokradmu (skrčen) dostaňte ke klíči, jenž leží na stole v malé místnosti po pravé straně. Dejte pozor, aby vás nikdo nezahlédl či nezaslechl. Jelikož jste bez mapy a jakékoli zbraně, je nezbytné plížit se kolem nepřátel; pokud vás ale spatří, ignorujte je.

V druhé části popravte spící stráž, uzměte jí revolver a podle mapy doběhněte až k místnosti označené jako *Supply Room* (zásobovací místnost). Tam zabijte tlouštíka, ze kterého vypadne klíč. Vraťte se tedy podle mapy k místu označeném jako *Jail Cell* (cela). Po krátkém rozhovoru s vězenkyní obdržíte klíč od *Supply Room*. Odeberte se tam, odemkněte dveře a seberte další klíč, který je od mříží v cele. Vraťte se tedy tam a odemkněte mříž. Od ženy obdržíte klíč, za 1$ si můžete doplnit zdraví. Klíč je od místnosti zvané *Lounge*, vydejte se tam a za dveřmi na vás číhá nerovný souboj 3 proti 1.

Kapitola 17: „The Mine"
Cíl mise: zabít dva bosse - *Teda* a *Tonyho* (odměna $650)
Nejdříve rozstřílejte *Teda*; mířte precizně na hlavu a když to půjde, střílejte ho do zad. Až umře, pusťte se do *Tonyho*. Využijte Dead Eye k jeho zabití.

Kapitola 18: „Stagecoach"
Cíl mise: ubránit povoz naložený dynamitem, hrajete za *Buffalla* (odměna $0)
Ocitnete se na bednách s TNT. Bandité na koních začnou na povoz útočit. Snažte se je všechny co nejrychleji sestřelit ze sedla, aby se jim nepodařilo vyhodit povoz do povětří.

Kapitola 19: „Hell Pass"
Cíl mise: ochránit povoz s výbušninami (odměna $700)
Po projetí plání vás čeká průjezd skrz indiánské území. Odstřelujte indiány na skalách a dávejte si pozor na odvážlivce, kteří skočí na povoz. Jakmile dojedete na konec údolí, mise skončí.

Kapitola 20: „Fort Diego"
Cíl mise: sestřelit kolonela *Darena* (odměna $750)
Začínáte ve zničené pevnosti se Shadow Wolfem. Otočte se doleva a zabijte vojáka na balkoně. Vyšplhejte tam po bednách a postupujte přes rozbořené domy až k závalu. Rozstřelte sud s TNT a pokračujte po schodech nahoru až k rotačnímu kulometu. Odtud odstřelujte nepřátele a až se objeví boss (*Colonel Daren*), seskočte dolů. Střílejte ho do hlavy a uhýbejte jeho střelám. Dávejte si pozor na jeho kanón, je schopný vás usmrtit. Když vystřelí, objeví se bílý záblesk - v tu chvíli se schovejte za zeď. Až ho zabijete, pomsta je dokonána.

Kapitola 21: „End of the Line"
Cíl mise: zneškodnit lokomotivu (odměna $0)
Začínáte jízdou na koni. Dožeňte tedy vlak a sestřelujte vojáky vykukující z oken vagónu. Jakmile dojedete k nákladnímu vagónu, přeskočte z koně na plošinu a dejte se na konec soupravy. Tam odstřelte páku, která odpojí jeden z vagónů. Skočte zpět na koně a pokračujte směrem k lokomotivě. Střelte do páky na boku dalšího z vagónů a skočte do něj. Opět odstřelte další páku od soupravy. Vraťte se zpět na koně a pokračujte k drezíně. Skočte na ni a usedněte za rotační kulomet. Zabijte několik vojáků a rozstřílejte ochranný plášť lokomotivy.Postupně budou odpadávat jednotlivé plechy na lokomotivě a až sestřelíte poslední, mise končí.

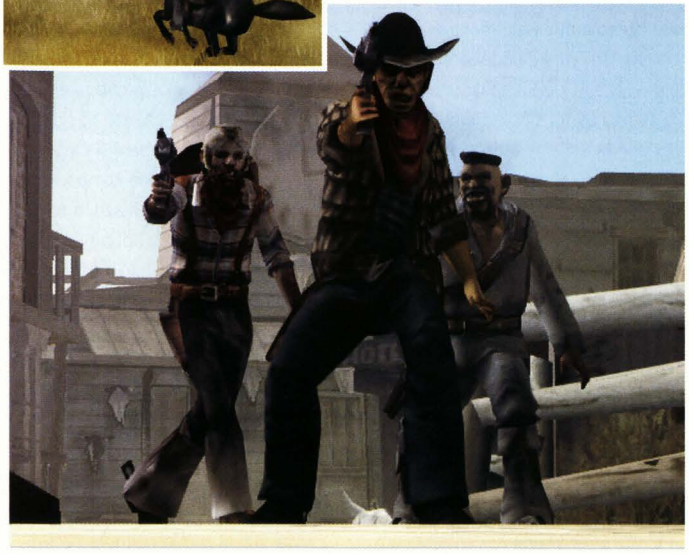
Kapitola 22: „Devils and Angels"
Cíl mise: sejmout generála *Diega* (odměna $750)
Zastřelte vojáka stojícího za kulometem, schovejte se za skálu. Pokaždé, když se otevře okno vagónu,

střílejte do bosse, generála *Diega*. Až se jeho zdraví zmenší na polovinu, půjde po vás. Využijte několikrát Dead Eye, pokud ho máte, jinak ho ustřílejte.

Kapitola 23: „Battle Royale"
Cíl mise: odprásknout dva bosse (odměna $0)
Navštivte šerifa, čekají vás dva duely. První protivník, *Gabriel Navarro*, je celkem jednoduchý. Druhý, *Kid Cougar*, je velmi rychlý, ale ne dost rychlý na vás. Jděte se vyspat do salonku.

Kapitola 24: „Battle Finale"
Cíl mise: zabít bosse jménem *Mr. Kelly* (odměna $1000)
Poté, co vyhrajete duel, boss ještě není mrtvý. Nejdříve miřte na nohy - po několika ranách ho ochromíte a tehdy střílejte do hlavy. Také dávejte pozor na civilisty.

Kapitola 25: „The Siege"
Cíl mise: zabít dva bosse - *Oswalda* a *Randyho* - a proniknout do sídla (odměna $0)
Schovejte se za živý plot naproti balkonu a střelte *Oswalda* pětkrát do hlavy. *Randy* se pohybuje kolem fontánky, až ho ustřílíte, pozabíjejte všechny vojáky v okolí. Poté se strhne další přestřelka v zahradě,



při níž musíte opět krýt své kolegy a postupovat dále přes schody do prvního patra budovy. Dejte pozor na vojáky na střeše.

Nyní máte za úkol tři minuty krýt *Jacka* odemykajícího zámek na dveřích - vašimi protivníky jsou vojáci a kovbojové s velmi tuhým kořínkem. Užívejte často Dead Eye, ušetří vám námahu. Tato část je docela obtížná, nepřátel je mnoho a vydrží hodně ran. Po uplynutí časového limitu kapitola končí.

Kapitola 26: „House of Cards"
Cíl mise: osvobodit *Buffalla* (odměna $0)
Pozabíjejte všechny vojáky v domě, schovávejte se za rohy a miřte pouze na hlavu. Až se objeví boss *Rhidian*, několikrát ho střelte a on se stáhne do místnosti za rohem. Házejte tam dynamity, dokud nezemře. Postřílejte zbytek vojáků.

Projděte tajnými dveřmi zpět do domu a vystřílejte všechny vojáky, na které narazíte. Po rozhovoru s *Annie* postupujte domem dále, až narazíte na dva bosse - *Marka* a *Russe*. Užijte na ně Dead Eye, po jejich smrti vyjděte po schodech nahoru a osvoboďte *Buffalla*. Následuje duel, který by vám neměl dělat žádné potíže.

Kapitola 27: „Fall from Grace"
Cíl mise: zastřelit guvernéra ve finálním souboji (odměna $1250)
Sestřelte vojáky naproti a dojděte k železným vrátkům. Od této chvíle pokračujete bez *Buffalla*. Vaším soupeřem je boss *Griffon*; házejte na něj dynamity. Pokud to nestačí, pošlete mu několik ran do hlavy.

Připravte se na finální duel, který je podle očekávání nejtěžší v celé hře. Guvernér je neuvěřitelně rychlý, je nezbytné, abyste měli co nejvíce zdraví. Až ho odstřelíte, můžete si vychutnat závěrečnou videosekvenci.

Martin Hrouda

Bounty Hunter

Po dokončení Story módu se Vám odemkne tzv. Bounty Hunter mód. V tomto módu jsou úkoly pro splnění odlišné a o poznání těžší. Také odměny za splnění mise jsou jiné, mj. i cheaty apod.

Kapitola 1
Cíl mise: střílet nepřátele jen do hlavy.

Kapitola 2
Cíl mise: vyčistit úroveň, aniž by vás nepřítel zranil.

Kapitola 3
Cíl mise: dokončit misi, aniž byste střelili do šerifa.

Kapitola 5
Cíl mise: zabít Hosse do 2 minut.

Kapitola 6
Cíl mise: dát combo alespoň za $500 a zabít Pig Joshe.

Kapitola 7
Cíl mise: dát combo alespoň za $300 a zastřelit Atlase.

Kapitola 8
Cíl mise: najít tři poklady.

Kapitola 9
Cíl mise: dokončit misi do 4 minut.

Kapitola 11
Cíl mise: udělat combo za více než $200.

Kapitola 12
Cíl mise: zajistit, aby rvačku přežily všechny tři barmanky.

Kapitola 13
Cíl mise: ochránit 2 pokladače náloží.

Kapitola 14
Cíl mise: ukrást koně, aniž by vás kdokoli spatřil.

Kapitola 15
Cíl mise: dostat se na konec řeky, aniž by vás stráže zahlédli.

Kapitola 17
Cíl mise: dohrát misi do 3 minut.

Kapitola 18
Cíl mise: zabít alespoň 40 nepřátel.

Kapitola 20
Cíl mise: dát combo nejméně za $300.

Kapitola 21
Cíl mise: dát combo nejméně za $200.

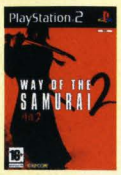
Kapitola 24
Cíl mise: zabít Mr. Kellyho do jedné minuty.

Kapitola 25
Cíl mise: dokončit úroveň, aniž by Jackovo zdraví kleslo pod 50%.

Kapitola 27:
Cíl mise: dohrát misi do jedné minuty.

Way of the Samurai 2

INFO



■ **VYDAVATEL:** Capcom ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Capcom ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Druhý díl vás opět nechá vzdorovat hordám padouchů se samurajským mečem v ruce.

I když jste třeba úspěšně dohráli první díl, dvojka má pro vás nová překvapení...

Celá hra je protkána událostmi, které musíte absolvovat pro to, abyste se dostali k jednomu ze 14 zakončení. Když jsem uvažoval o tom, jak vám co nejjednodušeji a nejpřehledněji přiblížit, jak se k čemu dopracovat, dospěl jsem k tomu, že asi nejlepší bude udělat malý kalendář a v něm přesně vyznačit, kdy se děje nějaká událost a v legendě ji podrobně popsat. To je z několika důvodů, z nichž ten hlavní je fakt, že scénářů je vlastně 6, ale většinou někde v konečném rozhovoru zvolíte jinou odpověď a tím přejdete na jiný scénář.

Jak se orientovat v plánku: Koukněte se, které políčko scénáře je vybarvené a podle něj najděte den s popsaným úkolem. Eventy jsou popsané formátem den a jeho průběh, číslo scénáře (pokud je více scénářů se stejnou náplní, jsou oddělené lomítkem) a nakonec lokace, kde se událost odehrává.

21 - začátek

1/2/3/4/5/13/14: Otemon Gate, začátek - V tomto scénáři budete vyloženě kladasem. Dal by se pracovně označit jako „horní odpověď". Pochvalte holčičce její rýžové koule a pak se jí zeptejte na jméno. Na odchodu nedopatřením vrazí do trojice pomalovaných šašků. Nenechejte ji v tom a zastaňte se jí. Potom v rozhovoru odpovězte trojici horní odpovědí a začne se souboj. Vaším cílem je v něm jednomu z útočníků ubrat 50 % energie a pak souboj skončí. Po něm bude následovat krátký rozhovor s Chino, ženou, která odvede malou holčičku pryč.

6/7/8/9/10: Otemon Gate, začátek - Po snídani si hezky popovídejte s holčičkou (horní odpovědi) a pak se malé NoName zastaňte (znovu horní odpověď). Pak třetí a první odpovědí vyprovokujte bitku a nakopejte trojici v turbanech zadky. Po souboji nechejte zloděje odejít (první možnost) a tím tato lokace končí.

11/12: Otemon Gate, začátek - Zahrajte si na drsňáka a křikněte na malou holčičku, aby nečuměla a ztratila se (2. varianta). Po chvíli narazíte na trojici chlápků z Aoto Gangu. Šikovně se vyhněte souboji druhou odpovědí.

zakončení/den	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1-Sayo										
2-Sayo										
3-Sayo										
4-policie										
5-policie										
6-gang										
7-gang										
8-Kasumi										
9-Kasumi										
10-Kasumi										
11-shogun										
12-shogun										
13-shogun										
14-shogun										

21 - ráno

6/7/8/9/10: Aoto Gang Headquarters, ráno - Zde si jen popovídáte s mentálně narušenou dívčinou a posléze samotným bossem. Poté, co mu dvakrát odpovíte horní odpovědí, dostanete první úkol a stanete se právoplatným členem gangu.

21 - popoledni

1/2/3/13/14: Amakaze-cho, popoledni - Při příchodu do lokace se znovu setkáte s vaší novou kamarádkou a postavou z prvního dílu. Při rozhovoru s Danpachim budete dotázáni ve dvou místech konverzace na vaši odpověď. Pokaždé zvolte horní možnost a po chvíli se vám představí i Maikaze. Až gejša odejde, ukáže vám Danpachi váš příbytek. Ten je pro všechny scénáře stejný, takže příště už sem můžete jít bez doprovodu.

Nyní se vydejte do lokace Edge of Town. Zde je klinika doktora Genana. V rozhovoru s doktorem používejte první variantu a až se po záchraně muže z ulice vrátíte do doktorova domu, odpovídejte doktorovi druhou volbou. Tím se zavážete k tomu, že naučíte malou holčičku psát. Znovu se vraťte do Amakaze-cho.

Automaticky se spustí sekvence, v níž se vás Danpachi zeptá, co se mu snaží holčička říct. Řekněte mu, že se jí pokusíte naučit číst a psát, a on vás uvede k místní gejše Maikaze, pro kterou malá pracuje. Až se vás Maikaze zeptá, proč to děláte, řekněte, že je to slib (druhá varianta). Nyní budete potřebovat 1.000 peněz pro koupi holčičky. Plňte pouze úkoly, které vám zadá Danpachi. Nechoďte do hlavního stanu policie ani gangu, jinak by se vám aktivoval jiný scénář.

4/5: Edge of Town, popoledni - Po příchodu se srazíte s kupcem, kterého policejní důstojník bude považovat za špiona. Ten uteče, ale podezření padne na vás, takže po vás policajt půjde. Buď můžete zbaběle utíkat, dokud hra sama souboj nezastaví, nebo ubrat komisaři polovinu energie a souboj skončí.

6/7/8/9/10: Shikano-cho, popoledni - Po příchodu do čtvrti uvidíte trojici, jak obtěžuje dívku v modrém. Poté, co jí jeden ze členů gangu uhodí, vstoupíte na scénu a druhou odpovědí se jí zastanete. Pak znovu vyprášíte trojici nezbedů kožich a na konec si popovídáte s Kasumi. Té odpovězte horní variantou a po jejím odchodu ji následujte do hlavního stanu gangu.

22 - večer

1/2/3/13/14: Amakaze-cho, večer - V tuto chvíli byste už měli mít dostatek peněz na koupení si času malé holčičky. Řekněte Danpacimu, že chcete mluvit s Maikaze, a té řekněte, že si chcete koupit čas NoName (třetí volba). Holčička se naučí rychle psát a tak si napíše svoje jméno Sayo.

22 - pozdě v noci

6/7/8/9/10: Aoto Gang HQ, pozdě v noci - Jděte do sídla gangu a spustí se animace, v níž přijměte úkol zabít kupce, který neplatí výpalné. Až se znovu ocitnete na ma-

je uklidit se někam stranou a čekat, kdo zůstane poslední naživu. Pak si jen sesbírejte meče, které se vám budou hodit, zabijte posledního přeživšího a seberte mu zbraň. Chvíli na to den skončí.

27 - ráno

1/2/13/14: Otsuka-cho, ráno - Vydejte se do čtvrti s vaším domem a společně s davem poběžíte na okraj města, kde uvidíte doktorův dům v plamenech. Vaše postava bude následovat Sayo, která bude svědkem doktorovy popravy. Po skončení filmečku se vrátíte zpět na mapu.

4/5: Magistrate's Office, ráno - Pouze sem zaběhněte a popovídejte si policisty.

6: Aoto Headquarters, ráno - Toto zakončení je z těch záporných asi to nejlepší, kterého lze dosáhnout. Nejdříve budete muset absolvovat krátký rozhovor s bossem, po kterém se vydejte do čtvrti s Dojo. Tady se utkejte s Yasunem a až mu pořádně napráskáte, nabídne vám společnou vládu v Amakaze a celé provincii vůbec. Přijměte jeho nabídku (druhá možnost) a tím změníte dějiny. Pak se děj přenese do vašeho domu, kde budete čelit Kyoshiro, které stačí ubrat jen polovinu energie a Yasuno souboj přeruší. Po něm se černovláska přidá na vaší stranu.

7: Aoto Headquarters, ráno - Automaticky se odehraje rozhovor mezi vámi a bossem gangu. Až rozprava skončí, zamiřte do Shikano-cho.

Zde narazíte na Yasuna s doprovodem. Ten si na vás bude chtít udělat kariéru, ale poté, co mu pročechráte drdol na hlavě, spustí jinou písničku. Na jeho nabídku ke společnému ovládnutí města odpovězte horní možností a dorazte ho.

Další zastávka bude u vás doma. Ze spánku vás probere Kyojiro, poslaná s úkolem vás zabít.

8/9/10: Shikano-cho, ráno - Po vstupu do této čtvrti automaticky půjdete do domu Kasumi. Při rozhovoru s ní dejte první možnost a až vás vyhodí, uvidíte další animaci, v níž si Kasumi nechává udělat na záda tetování.

11: Otsuka-cho, ráno - Ve vašem domě vás navštíví posel se zprávou, že by vás chtěl kdosi vidět. Po chvíli vás hra ukáže v domě místního obchodníka, ze kterého se vyklube agent šógunů. Ten vám dá za úkol zabít vůdce klanu a nejde jinak než ho přijmout. Až zabijete Hanzaemona, přijde špión a odhalí svou skutečnou identitu. Následně budete dotázáni, zda ho budete následovat na cestě za lepším životem a pomůžete mu udržet kontrolu nad provincií. Dejte odpověď, že ne (první volba), a máte jeden z konců hotový.

12: Otsuka-cho, ráno - Postup získání 12. konce je stejný jako u 11, avšak po zabití Hanzaemona souhlaste s pomocí špionovi (druhá varianta) a společně pak doveďte provincii pod křídla šógunů.

27 - pozdě v noci

4: Kakinuma-cho, pozdě v noci - Nejdříve se budete muset utkat s trojicí banditů hlídající restauraci. S těmi jste už bojovali, takže už budete vědět, jak na ně. Stejně jako dřív jim stačí ubrat kousek energie a utečou. Potom se hra přenese do domu, kde bude probíhat rozhovor zkorumpovaného policisty s blondýnkou. Po chvíli si vás všimnou a v rozhovoru vám nabídnou úplatek. Přijměte jej (horní varianta) a automaticky odejdete z restaurace, před níž vás pár doběhne a rozhodne se vzít si peníze zpět. Následující souboj bude trochu těžší, protože si oba útočníci budou pomáhat. Bohužel tentokrát vás Yasuno nešoupne do chládku cely, ale hlíny. Až oba mizery zabijete, budete mít jen malou chvíli na sebrání ležících zbraní. Po souboji za vámi přijde policejní důstojník Goshiro Muto a protože jste přijali úplatek, půjde po vás. Ukažte, co ve vás je, a zabijte ho. Tímto hra končí.

5: Kakinuma-cho, pozdě v noci - Po příchodu si vyslechnete krátký rozhovor trojice členů gangu. Ti vaší účastí moc nadšeni nejsou a dají vám to zřetelně najevo. Zatím je zabít nemůžete, pouze je donutíte k ústupu a otevřete si tak cestu za Yasunem a neznámou blondýnkou. Poté, co si vás po chvíli všimne, pokusí se vás Yasuno uplatit, ale vy peníze odmítněte (spodní možnost). V tu chvíli se k vám připojí Goshiro Muto a až vytáhne ze zkorumpovaného policajta všechny potřebné indicie, odsoudí ho na smrt. Vykonavatelem budete i vy, takže se připravte na tuhý souboj. Až oba zločince zabijete, domluví se s vámi Muto na pomoci druhý den.

8/9/10: Otsuka-cho, pozdě v noci - Nic těžkého vás nečeká, naopak. Kasumi vám přijde ukázat své nové tetování a dokonce i něco víc...

28 - brzo ráno

8/9/10: Aoto Headquarters, brzo ráno - Po veselé noci strávené s kráskou se vydejte sesadit stávajícího bosse gangu. Finální souboj bude na dvě části. V první budete bojovat s Yasunem a blondýnkou a teprve až je zabijete, bude následovat souboj s Hanzaemonou. Až všechny nepřátele pobijete, převezme Kasumi funkci vůdce gangu.

28 - ráno

1/2/13/14: Amakaze-cho, ráno - Nyní zajděte na poradu s Maikaze. Společně s vámi bude v místnosti i kupec, který bude chtít Sayo adoptovat. Vaše jednání přeruší trojice pobertů poslaná blondýnkou. Je jedno, jakou jim řeknete odpověď, stejně s nimi budete muset bojovat.

5: Edge of Town, ráno - Teď, když už víte, kdo je výrobcem drogy, nezbývá než se ho zbavit. Ačkoli doktor působil sympaticky, tenhle konec si rozhodně zasloužil.

6: Aoto Gang HQ, ráno - Při meetingu Hanzaemona s ostatními členy gangu budete představen jako jeho nová hlava. To se samozřejmě bossovi nebude líbit a vyzve vás na souboj, končící tento scénář.

7: Aoto Gang HQ, ráno - Po rušné noci vás čeká finální souboj. Nejdříve musíte porazit bossovu ochranku čítající několik mužů a pak budete bojovat se samotným bossem. Zabitím Hanzaemona Takanumy dokončíte hru.

28 - pozdě v noci

1/13/14: Aoto Gang HQ, pozdě v noci - Nejdříve zrubejte chlápky hlídající u vchodu a pak si zajděte na pohovor. Zvolte dolní variantu a pak znovu druhou možnost. Připravte se na souboj Hanzaemonem. Jeho porážkou hra zatím nekončí.

pě, jděte do Shikano-cho, kde se střetnete s kupcem. Řekněte mu, že zemře, a on na vás zavolá svého bodyguarda. Ten sice není nějak extra těžký, ale brnkačka to taky nebude. Snažte se ho dostat do vzduchu a zpracovat ho, dokud se nemůže bránit. Jeho meč bohužel sebrat nemůžete, protože ihned po souboji se ukáže na scéně zmagořená černovláska s ozubeným mečem. S ní naštěstí prozatím bojovat nemusíte, takže po krátké výměně slov se vrátíte zpět na mapu.

24 - ráno

4/5: Otsuka-cho, ráno - Po příchodu do lokace uvidíte staré známé, jak tyranizují obchodníka. Toho se nakonec zastane komisař v brýlích, ale po chvíli se z něj vyklube zkorumpovaný policajt. Až obchodníček odběhne, zapojíte se do děje. Dvakrát odpovězte druhou odpovědí a tak se vám podaří mrňouse naštvat. Zaútočí na vás a poté, co mu uberete 75 % energie, objeví se na scéně Goshiro se svojí zásahovkou. Pokud vám prcek s drápky ubere hodně energie, šoupne vás do vězení a budete si muset načíst hru. Souboji se dá vyhnout, když zvolíte sled odpovědí: první, první, třetí.

6/7/8/9/10: Aoto Gang HQ, ráno - Další prácička na vás bude čekat. Ani tentokrát to nebude lehké. Znovu je váš cíl v Shikano-cho. Ronin, se kterým budete bojovat, je trochu těžší oříšek než předtím. Zajímavé na něm je to, že někdy bojuje s jedním mečem, někdy se dvěma. Až mu uberete dostatečné množství energie, objeví se na scéně policajt Yasuno. Zatím co ronin uteče, vy s ním prohodíte pár slov (první nebo třetí možnost). Poté se odeberete zpět na mapu.

24 - popoledni

6/7: Otsuka-cho, popoledni - Stejně jako u předchozích scénářů i zde narazíte na trojku špekounů tyranizující obchodníka. Až se vás hra dotáže, zvolte první volbu a po odchodu banditů s obchodníkem a bonmotu Kasumi budete znovu ovládat vaší postavu

8/9/10: Otsuka-cho, popoledni - Teď budete muset ukázat, že nejste jen bezohledný zabiják, ale že ve vás přeci jen něco je. Pomozte obchodníkovi zbavit se gangu a zažeňte je na ústup (dvakrát spodní možnost). Kasumi bude vaše jednání sledovat a připustí, že možná nebudete až tak špatný. Tím se vám otevře trojice zakončení, které jsem nazval Kasumi.

25 - ráno

1/2/3/13/14: Otsuka-cho, pozdě v noci - Sayo vás navštíví a ukáže vám, že by chtěla jít na festival, odpovězte kladně a slibte, že ji vezmete sebou.

8/9/10: Aoto Gang Headquarters, ráno - Zajděte si pro novou prácičku. Jedna žena z Numatacho nezaplatila za drogu, takže se tam musíte vydat, abyste z ní peníze vypáčili. Znovu se potkáte s Kasumi. Při rozhovoru s ní dejte horní odpověď a po opuštění čtvrti jděte dospat zbytek dne k sobě domů.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Křížek » Skok
Kolečko » Mluvení s NPC
Čtvereček » Horizontální sek
Trojúhelník » Vertikální sek
Levý analog » Ovládání postavy
Pravý analog » Ovládání kamery
L1 » Vytažení/schování meče
R1 » Blok
R2 » Běh (s vytaženou zbraní)

26 - pozdě v noci

1/2/13/14: Festival, pozdě v noci - První akce bude u stánku s jídlem. Zvolte druhou nebo třetí variantu a u stánku jednoho z gangsterů dejte některou z možností. Porazte trojku maskovaných útočníků a připravte se na další akci. Kyojiro zaútočí na šéfa policie Kurohu a vaším úkolem je ochránit malou Sayo před případným zraněním. Nemusíte nikoho zabíjet, pouze chránit holčičku, dokud hra souboj neukončí.

3: Festival, pozdě v noci - Při příchodu k vám přijde Sayo a ukáže na stánek s jídlem. Nyní už nemusíte být hodný strýček, takže jí odpovězte horní možností a vyhnete se tak zbytečnému souboji. K tomu, abyste získali třetí zakončení, je nutné, aby v následujícím souboji Sayo zemřela. Stoupněte si tak, aby byla mezi vámi a některým z útočníků, a nechejte ji zranit. Tím, že ji necháte zabít, hra končí.

4/5: Festival, pozdě v noci - Vzhledem k tomu, že jste doposud byli s úředníky samosprávy zadobře, budete bojovat po jejich boku. Při rozhovoru s Goshirem zvolte první variantu a až začne souboj, odstraňte co nejdřív všechny útočníky ve fialovém. Žádnou slušnou zbraň se vám asi získat nepodaří, ale za vaši pomoc vám šéf policajtů nabídne práci.

6/7: Aoto Gang Headquarters, pozdě v noci - Na meeting v hlavním stanu gangu přiběhne vyflusaný Zasáno, aby vám řekl, že šéf policie Kuroha je na festivalu bez ochranky. Přijměte úkol ho jít zabít a můžete se vydat na cestu. Poté, co dorazíte na festival, zaútočí černovláska na Kurohu. Tomu přijde na pomoc Muto ještě s dalšími policisty. Vaším úkolem je buď zabít šéfa policajtů, nebo jen nějaký čas přežívat, dokud to za vás neudělá Kyojiro. Po vyhraném boji se hra přenese do sídla Aoto Gangu, kde se právě bude oslavovat. Pak se dostanete zpět na mapu.

8/9/10: Aoto Gang Headquarters, pozdě v noci - Nikam jinam vás hra nepustí, takže se vydejte ke gangu na návštěvu. Přijměte nabídku k zavraždění Kurohy a pak se automaticky odeberete na festival. Kasumi zde bude smažit nudle, tak buďte galantní a pochvalte je. Po příchodu Kyoshiro udělejte, co budete muset, a po zabití šéfa policie se Kasumi zastaňte a společně odejděte.

11/12: Festival, pozdě v noci - Nedobrovolně se ocitnete v souboji členů gangu a strážců, ve kterém nemáte jinou možnost, než všechny bojující pozabíjet. Nejjednodušší

2: Aoto Gang HQ, pozdě v noci - Jděte do hlavního stanu gangu a po porážce ochranky paláce se setkáte s Hanzaemonem. Zvolte nejdřív druhou variantu a pak první variantu. Tím zvolíte odchod bez boje. A následné ukončení hry.

29 - ráno

1/13/14: Amakaze-cho, ráno - Teď se do tahanice o holčičku dostává i policie, která Sanyo odvedla. Ta vám nechala dopis na rozloučenou po jehož přečtení se vydáte malou holčičku zachránit.

5: Magistrate's Office, ráno - Šéf policistů vás společně s ostatními vyšle zbavit Amaharu vůdce gangu. Jeho palác bude hlídat trojice známých pobertů, které konečně můžete zabít a pomazlit se s jejich zbraněmi. Až je sejmete, budete bojovat se šílenou vražedkyní, kterou znáte z festivalu, a nakonec přijde na řadu finální boss. Snad se vám ho povede zabít a tím ukončit další z mnoha scénářů

8: Aoto Gang HQ, ráno - I když bývalý šéf gangu je mrtev, pořád zbývá ještě něco dořešit. Zabít Kyojiro. Řekněte Hugům, že ji jdete najít, a vyjděte na mapu. Pak se hned vraťte a narazíte na Kyojiro. Při rozhovoru vyberte, jakou možnost chcete, nic to nezmění, protože tak jako tak budete muset s Kyojiro bojovat a porazit ji.

9: Aoto Gang HQ, ráno - V tomto zakončení vás už žádný souboj nečeká. Na otázku chlápků u vchodu odpovězte druhou možností a opusťte město. Kasumi tak odsoudíte na smrt zubatým mečem šílené černovlásky.

10: Aoto Gang HQ, ráno - Jděte na sraz gangu a pak ho opusťte s tím, že jdete najít Kyojiro.

29 - popoledni

1: Magistrate's Office, popoledni - Můžete si zahrát na masového vraha, protože k tomu, abyste se probojovali k Sayo, bude zapotřebí porazit hromadu řadových policajtů a pak i nabušeného Muta. Varianty při rozhovorech nehrají velkou roli, můžete si vybrat, jaké chcete, zakončení to nijak neovlivní.

30 - ráno/pozdě v noci

10: Aoto Headquarters - Teď už nezáleží na tom, kdy se vrátíte za Kasumi, protože Kyojiro už své vykonala a tak dívka v modrém s mečem zabodnutém v hrudi vydechne naposledy. Souboj s Kyojiro je tak nevyhnutelný a vy jste došli k druhému nejsmutnějšímu zakončení ve hře.

13: Otsuka-cho, pozdě v noci - Zakončení je v podstatě podobné konci 11 a 12 s tím rozdílem, že půjdete zabít šéfa policie Kurohu. Po jeho zabití se vám nabídnou dvě možnosti a z nich vyberte horní volbu.

14: Otsuka-cho, pozdě v noci - Nechejte se odvést do policejní stanice a po zabití Kurohy zvolte dolní variantu.

ZBRANĚ

Ve hře je spousta tajných zbraní, které nelze normálně získat. Jejich fotky můžete nalézt na oficiálních stránkách hry. Některé z nich, které lze snadno získat, nyní popíšeme.

Kyoshiro - tento meč lze získat pouze od Kyoshiro a nikde jinde. Způsob, jak si ho obstarat, je hrát zakončení 11 nebo 12 a při hromadné vřavě na festivalu zabijte Kyoshiro jako první a její meč si seberte. Bitei-Kotsu je dle mého společně se Sakura-Tsumuji jeden z nejlepších mečů vůbec.

Kuroha - počkejte si do souboje na festivalu a zabijte komisaře jako první. Jeho zbraň je sice pěkná ale na můj vkus moc pomalá.

Danpachi - jeho dva meče od něj jednoduše získáte tak, že ho zabijete za bílého dne v Amakaze-cho.

Yasuno - drápky patří k mým oblíbeným zbraním. Jsou rychlé a dávají vám možnost se efektivně vyhnout útokům. Můžete je získat například při policejním zakončení, když bojujete s Yasunem a Nami.

Nami - není nijak extra silná zbraň. Její hlavní nevýhodou je pomalost. Obdobně jako Yasunovy drápy se dá získat v policejním zakončení.

Kuroha - hrajte neutrální scénář, ve kterém šógunové ovládnou Amakaze, při bitvě na festivalu zabijte Kurohu jako jednoho z prvních a budete mít dostatek času si vzít jeho meč.

Dojimbo - kladivo s kleštěmi má sice extrémně malý útok, ale jeho vysoká obrana ho předurčuje k ničení soupeřových zbraní. Získáte je tak, že v noci napadnete procházejícího se kováře a zabijete ho.

Mistr doja - jeho zbraň se získává hodně těžce. Nejdříve si jinou zbraň co nejvíc vylepšete, aby měla útok nad 100, a vyzvěte mistra k boji. Důležité je to, abyste mu ubrali energii na samou hranici a pak ho jedním sekem zabili - nesmí zandat meč do pochvy. Na těžké obtížnosti vypadne z mistra Boken - dřevěná zbraň na kendo.

Nakamura - nalézt ho můžete na policejní stanici pozdě v noci. Musíte mu ubrat hodně energie a dorazit ho zdrcujícím útokem, jinak schová meč a uteče.

Hanzaemon - při 11. a 12. zakončení, když ho jdete zabít, máte po souboji pouze chvíli na sebrání jeho meče, ale stihnout se to dá.

Trojice banditů s make-upem - vydejte se na cestu 5. scénáře a až půjdete společně s dalšími policisty zabít Hanzaemona, budou bratři hlídat jeho palác. Zde je konečně můžete zabít.

Další zajímavé meče lze získat z pouličních soubojů v pozdější fázi hry. Pokud budete absolvovat scénář končící až desátý den, choďte v noci po sedmém dni ve čtvrti Otsuka-cho. Občas zde narazíte na ninju nebo dívku ninju s mečem, který je mým největším favoritem. Další zajímavý souboj můžete potkat rovněž v noci po festivalu před klinikou. Zde bude stát mnich, se kterým si promluvíte a on vás vyzve na souboj.

K vyhledávání zbraní lze také použít informátorku. Tu najdete v noci u chrámu, ale pokud chcete poradit slušnou zbraň, připravte si dostatečně velkou hotovost.

Zbraň s nejsilnějším útokem ve hře, Murasame lze získat na těžké obtížnosti následujícím postupem. Hned od začátku hry plňte úkoly pro policajty a až jich splníte dostatečný počet, dostanete zakázku na zabití Job Brokera v Aoto Gangu. Nečekejte, že souboj bude lehký, přeci jen jde o nejsilnější zbraň...

Bohužel se nám víc věcí do návodu nevejde, takže systém upravování zbraní a další zajímavosti budete muset odkrýt sami.

Lukáš Kolínský

Smash Court Tennis Pro Tournament 2

INFO

■ **VYDAVATEL:** Sony ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-4
■ **VÝROBCE:** Namco ■ **RECENZE:** PLAY 3 - 92%

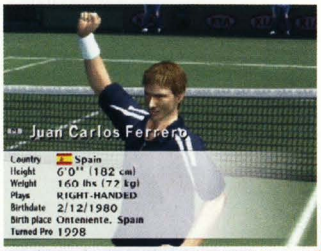
Asi nejlepší tenisová hra všech dob, která si zaslouží nejvyšší ocenění.

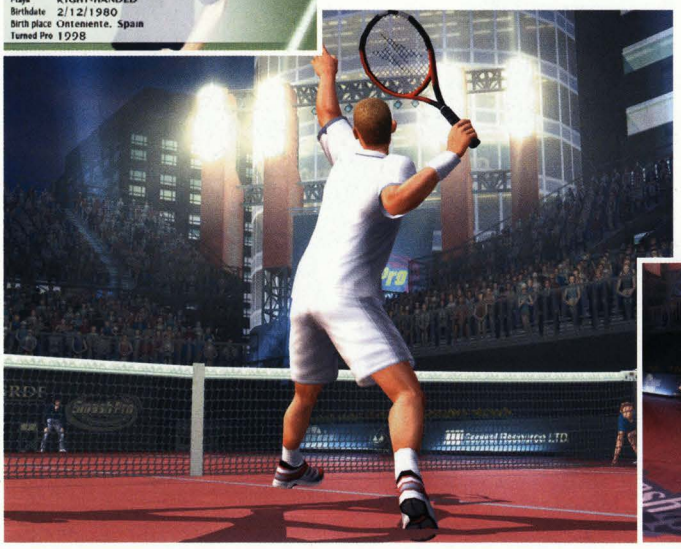
Jak co nejlépe ovládnout nového krále tenisových simulátorů...

OVLÁDÁNÍ HRÁČE

Smash Court 2 se snaží simulovat tenis co nejvěrněji, takže pro úspěšné zvládnutí této hry stačí znát zákonitosti skutečného tenisu. V praxi to znamená, že alfou a omegou všeho je být včas u každého míčku. Můžete mít u svého borce vyšperkované všechny údery a přece budete míče vyhazovat do autu nebo posílat nemastné neslané bochánky na druhou stranu kurtu, pokud nebudete dostatečně rychlí a šikovní, abyste byli u všeho včas. Čím dříve, tím bude úder kvalitnější. Při „budování" svého hráče tedy pamatujte na dobrý pohyb, rychlost a přesnost ve stejné míře jako na kvalitu jednotlivých úderů.

Zkušení harcovníci Smash Courtu vědí, že je potřeba dostat do krve takzvaný NICE úder, jde v podstatě o úder, zahraný v přesném postavení a přesném rytmu. Trénujte ho nejen proto, že se občas v misích objevuje úkol zahrát například 30 procent NICE úderů, ale především proto, že se jen a pouze s ním prosadíte na čelo tenisového žebříčku. Zjednodušeně řečeno - je potřeba údery neuspěchávat, zahrávat je až ve chvíli, kdy je hráč zklidněn a schopen zahrát přesně. Sledujte grafické znázornění - u rakety tenisty se v pravou chvíli objeví bílé kolečko.





CHALLENGE

Tento mód v podstatě kopíruje tréninkový proces v módu kariéry a v závislosti na něm se také budou jednotlivé disciplíny a jejich obtížnost otevírat. Zatímco v kariéře je cílem splnit určený úkol, v módu Challenge můžete jednotlivé „rekordy" vylepšovat a získávat tak různé bonusy.

1) Podání

Máte určitý počet míčků (podle obtížnosti) a těmi musíte zasáhnout co nejvíc hromadu míčků označených míst ve čtverci pro podání.

2) Likvidace cílů 1 a 2

1 - Na soupeřově polovině je 9 „skleněných" terčů, které musíte během hry rozbít. Terče se neustále obnovují a je jen na vás, kolik jich stihnete v časovém limitu zničit.
2 - Pět řad „skleněných" terčů, mezi nimi jeden červený, který jednak obnoví všechny řady, druhak dodá sám o sobě více bodů a za třetí násobí dosažené hodnoty.

3) Trefování kruhů

Poměrně obtížný úkol, v němž musíte trefovat kruhy, různě se pohybující po soupeřově straně kurtu. Pokud trefujete stále jeden kruh, body se násobí, a jen tak můžete dosáhnout velkého skóre.

4) Ostřelování automatů

Tři automatické vystřelovače míčků postupují pomalu, ale jistě k síti. Nesmíte je nechat dojít až do červeného pole - každým zásahem je „odstrčíte" dál k základní čáře a za ní se definitivně otočí na krovky.

5) Rychlý krok

Musíte vrátit v časovém limitu co nejvíce míčků na soupeřovu polovinu jakýmkoli způsobem - tedy i hrou na síti.

KARIÉRA

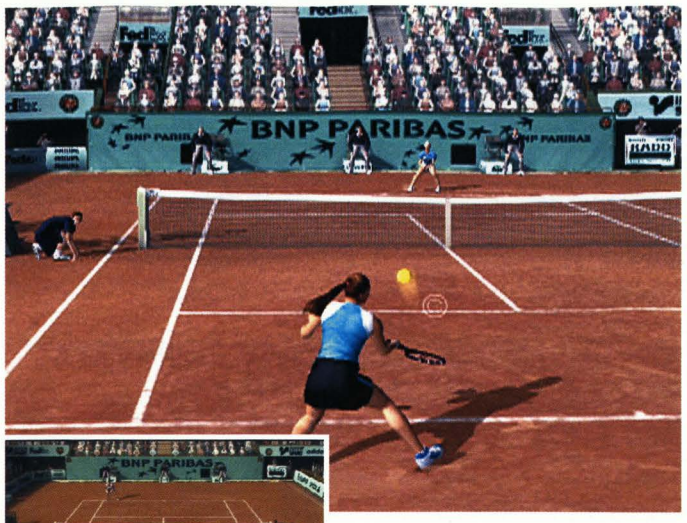
a) Vytvoření hráče

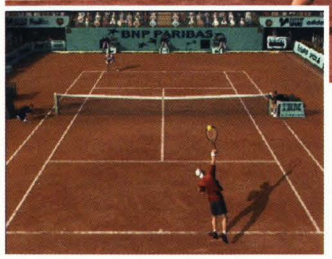
Je jen na vás, jestli si vypipláte tenistu nebo tenistku, jaké bude mít vlasy, oči nebo figuru, důležitým rozhodnutím v této fázi však je vybrat styl, kterým bude váš svěřenec hrát.

Základní schopnosti se totiž vytvoří už po této volbě. Pokud chcete, aby váš tenista hrál více na síti, bude mít hned do začátku slušné voleje a pohyb po dvorci. Jestliže budete chtít hrát spíš ze základní čáry, bude mít zase lepší základní údery a výdrž. Prohlédněte si všechny nabídky (vždy se ještě můžete vrátit o obrazovku zpět, takže bez obav).

b) Systém tréninků a turnajů

Jak už bylo řečeno, tréninky v podstatě kopírují mód Challenge. Jak postupujete v tenisovém žebříčku, zvyšuje se i obtížnost tréninků. Za





OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

LEVÝ ANALOG » Pohyb hráče/směr úderu
KŘÍŽEK » Úder s rotací
KOLEČKO » Top Spin
ČTVEREC » Plochý úder
TROJÚHELNÍK » Lob/zkrácení hry
R1 » Rychlý úder
R2 » Replay

první splnění úkolu ve všech obtížnostech dostanete vždy nejvíce bodů, které pak proměňujete ve vylepšování vašeho hráče (hráčky). Později si vyberte tréninky, které vám nejvíc sedí, a využívejte je k získávání dalších bodů. Hra je k vám velmi milosrdná, takže v žádném případě nemusíte pro další postup zvládnout všechny druhy tréninku. Body získáváte pochopitelně i v turnajích. Zpočátku budete mít přístup jen do těch nejmenších, později přes kvalifikaci i do Wimbledonu a dalších velkých akcí. Divokou kartu pro vstup do některého z velkých turnajů můžete také získat například vítězstvím v tréninkovém zápase s některou ze světových hvězd.

Po splnění tréninku nebo vítězství na některém z turnajů se vám vyplňuje lišta na obrazovce Stav, při postupu do dalšího levelu máte 50 bodů, které můžete rozdělit do schopností hráče (hráčky). Maximální počet levelů je 50, pak už nebudete moci svého borce vylepšovat.

Důležitým aspektem je vaše postavení ve světovém žebříčku. Je nutné hrát co nejvíc turnajů (už proto je třeba nezanedbávat staminu, protože s unaveným hráčem nebo hráčkou toho v turnaji moc nepředvedete) - k prvnímu místu kupodivu nestačí vyhrát všechny čtyři grand slamy i závěrečný turnaj Masters. Chce to přidat vítězství v alespoň třech čtyřech dalších větších turnajích.

c) Systém vylepšování hráče (hráčky)

Oproti jiným tenisovým hrám se zde schopnosti nejen vylepšují, ale také snižují. Vylepšením například síly úderu (power) se snižuje výdrž (stamina). Pokud zvýšíte sílu o 10 kliknutí, měli byste se vrátit a následně přibližně pěti kliky dorovnat původní hodnotu výdrže (ovšem nemusíte, ale pak budete jen neustále přelévat schopnosti svého borce z jednoho extrému do druhého...). Stejně tak je tomu u kvality úderů. Pokud posunete lištu například do voleje, okamžitě se vám sníží top spin a lob. Doporučuji zvyšovat schopnosti po malých částech a nevypotřebovávat najednou všechny body. Raději se vraťte po dalším tréninku a zase mírně upravte.

Stamina (Energie)
Podceňovaný, ale důležitý aspekt. Při velkých turnajích se vám může stát, že právě v těch nejdůležitějších zápasech s nejtěžšími soupeři dojde vašemu hráči energie a nebude podávat stoprocentní výkon. Rozhodně udržujte energii na přibližně stejné výši jako sílu, nepodceňujete ji.

Power (Síla)
Velmi důležitá součást vývoje vašeho tenisty. Tvrdými údery zcela zničíte slabší soupeře a naděláte starosti i Davenportové nebo Williamsové.

Dash (Sprint)
Musíte být u každého míče včas, proto je rychlost pohybu pro vašeho borce smrtelně důležitá!

Meet (Přesnost)
Toto představuje hráčovu schopnost přesně trefovat míčky. Pokud bude na nízké úrovni, čas od času promáchnete lehký míček a také přesnost úderů nebude nejvyšší.

Skill (Dovednost)
Zde nastavujete jednotlivé údery (podání, top spin, lob, kraťas, přímý úder a falšovaný úder). Pokud hrajete hodně ze základní čáry, můžete volej trochu pomíjet a vylepšovat především top spin - nejčastěji hraný úder a pochopitelně i přímý úder, který bývá většinou vítězný (samozřejmě, pokud ho správně trefíte ve správném načasování).

d) Systém hry v turnajích

Můžete si vybrat mezi dvěma možnostmi:
1) normální hra - budete hrát vždy jeden set na dva, tři nebo více vítězných her (s tiebreakem v případě vyrovnaného stavu), získáváte pouze body za postup
2) hra s misemi - hra simuluje celý zápas a dává vám jen 2 až 5 možností do něj zasáhnout v určitou chvíli, pro každý game dostanete speciální úkol, který můžete, ale nutně nemusíte splnit, body získáváte za postup i za mise (někdy je to trochu nespravedlivá záležitost a pokud zvolíte tuto variantu, můžete i nezaslouženě prohrát s někým, koho byste v normální hře snadno porazili)

Je zřejmě výhodnější hrát hru s misemi, protože tak získáváte více bodů na vylepšování svého tenisty, ale na druhou stranu je postup v normální hře o něco jistější.

Milan Jablonský

Gran Turismo 4: Prologue

INFO

■ **VYDAVATEL:** Sony ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Polyphony Digital ■ **RECENZE:** PLAY 3 - 65 %

GT4: Prologue jen naznačuje možnosti, které můžeme čekat od plné verze.

Není to sice plnohodnotné pokračování, ale nějaký ten adrenalin si užijete...

DRIVING SCHOOL

Více než čtyřicítka lekcí v *GT4 Prologue* dá sice zabrat každému, ale s tímto přehledem úkolů to bude snad přece jen snazší. Základní tip: na bronz a často i stříbro dosáhnete poměrně snadno, ale většinu rekordů s visačkou Gold zvládnete jen tehdy, pokud zvolíte manuální řazení. Mnohem snazší je pak úplně všechno, jestliže se praštíte přes kapsu a koupíte si některý ze speciálních GT4 volantů.

GREEN LEVEL

LEKCE 1: LEARNING THE BASIC OF STEERING 1
Obtížnost: Easy
Auto: Mazda Demio Sp '03
Čas: Gold:1.47.600/
Silver:1.48.000/Bronze: -.—.—
Trať: Driving Park, Beginner's Course
První lekce je pochopitelně trapně snadná. Jednoduchý ovál musíte obkroužit s omezenou rychlostí 50 km/hod. Jako bronzový čas se počítá jakýkoli pod 1.48.000, takže pohodička.

LEKCE 2: LEARNING THE BASIC OF STEERING 2
Obtížnost: Easy
Auto: Honda Fit W '01
Čas: Gold:0.12.180/
Silver:0.12.200/Bronze:0.13.000
Trať: Circuit Fuji
Krátká trať s rozestavenými kužely, jichž se nesmíte v plné rychlosti dotknout. To je taky jediná možnost, jak nesplnit alespoň bronzový limit.

LEKCE 3: BREAKING FOR BEGINNERS
Obtížnost: Easy
Auto: Nissan March 12C 5dr (K12)' 03
Čas: Gold: 0.36.600/Silver:
0.36.800/Bronze: 0.37.500
Trať: Circuit Fuji
Klasika - v minulých GT to bývala lekce číslo 1 v první licenci: musíte z plné rychlosti prudce zabrzdit na cílové šachovnici. Jediná poznámka - nepoužívejte ruční brzdu.

LEKCE 4: KNOWING CORNERING SPEED LIMITS
Obtížnost: Easy
Auto: Toyota ist 1.5S 2WD '02
Čas: Gold: 0.21.200/
Silver:0.21.400/Bronze:0.22.000
Trať: Circuit Tsukuba
Tuto zatáčku musíte projet plně pod plynem, jinak nemáte šanci ani na bronz. První úkol, se kterým můžete mít trošku problémy na rekord Gold (jak už bylo řečeno, chce to manuální řazení).

LEKCE 5: LEARNING THE BASIC OF STEERING 3
Obtížnost: Easy
Auto: Mazda Roadster 1.6 NA '89
Čas: Gold:1.03.300/
Silver: 1.04.200/Bronze:1.10.000
Trať: Driving Park, Beginner's Course
Naštěstí máte v ruce skvěle ovladatelný Roadster, takže byste neměli mít problémy ani se zatáčkou před cílem, která hutně vynáší.

LEKCE 6: BASIC OF DRIVING ON A DIRT SURFACE
Obtížnost: Easy
Auto: ALTO WORKS Suzuki Sport Ltd. '97
Čas: Gold:2.28.000/
Silver:2.29.500/Bronze:-.—.—
Trať: Grand Canyon
První relíčko, a hned v nádherném Grand Canyonu (ona v Prologue taky jiná rallye trať není): co jiného napsat, než že musíte projíždět zatáčky smykem bez brzd a snažit se mít auto neustále srovnané. Bronz je opět „zdarma", takže no problem.

YELLOW LEVEL

LEKCE 7: MEMORIZING THE COURSE 1
Obtížnost: Easy
Auto: Toyota bB Z 1.5 X Version 2WD '00
Čas: Gold: 2.52.000/Silver:
2.55.000/Bronze: -.—.—
Trať: Circuit Tsukuba
Konečně pěkná, technická trať s několika zajímavými místy. Pojedete dvě kola a chce to neudělat nikde žádnou podstatnější chybu. Na několika místech to pěkně vynáší, takže bacha - každé vybočení z tratě znamená nový pokus...

LEKCE 8: BASIC CORNERING
Obtížnost: Easy-Medium
Auto: Mitsubishi Colt 1.5 Sport X Version '02
Čas: Gold: 0.19.800/
Silver: 0.20.000/Bronze: 0.22.500
Trať: Circuit Tsukuba
Gold čas je tady velkou výzvou, zatáčka je extrémně ostrá a jen její dokonalé zvládnutí vede k úspěchu.

LEKCE 9: RACING LINE THROUGH AN S-BEND 1
Obtížnost: Easy
Auto: Daihatsu Copen Active Top '02
Čas: Gold: 0.16.500/Silver:
0.17.000/Bronze: 0.18.000
Trať: Cita d' Aria
Je to z kopečka a pochopitelně ve vysoké rychlosti - kamenem úrazu je tedy nebezpečná šikana před cílem. Musíte ji profrčet bez zaváhání a s citlivě provedeným smykem...

LEKCE 10: BASIC OF CORNERING ON A DIRT SURFACE
Obtížnost: Easy
Auto: Subaru Legacy B4 2.0 GT Spec B '03
Čas: Gold: 0.12.000/Silver:
0.12.500/Bronze: 0.13.500
Trať: Grand Canyon
A jsme opět na šotolině, k úspěchu stačí zvládnout jednu poměrně snadnou zatáčku. Lekce pro batolata...

LEKCE 11: HIGH SPEED BRAKING
Obtížnost: Easy
Auto: Mercedes Benz SL55 AMG '02
Čas: Gold: 0.31.000/
Silver: 0.31.250/Bronze: 0.32.500
Trať: Fuji Circuit
Další test brzd, tentokrát mnohem obtížnější. 490 koní Mercedes Benz SL55 to rozpálí na rovince a budete mít co dělat tuhle masu železa vůbec zastavit, natož v šachovnici. Bude to několik pokusů, nebo dejte na naši radu a začněte prudce brzdit těsně po podjetí poslední cedule nad tratí.

COFFEE BREAK 1: DRIVE IN 8 SHAPE
Obtížnost: Easy
Auto: Daihatsu Mira TRXX AVANZATO R '97
Čas: Gold: 0.24.000/
Silver: 0.27.000/Bronze: -.—.—
Trať: Driving Park
Bonusová lekce: kužely jsou postaveny do osmičky a vaším úkolem je postupně všechny srazit. Najeďte si nejkratší cestou na nejbližší kužel a pak už to jen profrčte. Snadné.

LEKCE 12: RACING LINE THROUGH AN S-BEND 2
Obtížnost: Easy

Auto: Volkswagen Lupo GTI Cup Auto '03
Čas: Gold: 0.19.800/Silver: 0.20.000/Bronze: 0.21.000
Trať: Fuji Raceway
Finální test Žluté zóny není obtížný. V šikaně se držte krajnice (nepřejeďte přes ni, jinak jedete znova), zatáčku před cílem jeďte pod plynem a v mírném smyku.

BLUE LEVEL

LEKCE 13: MEMORIZING THE COURSE 2
Obtížnost: Easy
Auto: Honda TAKATA DOME NSX (JGTC #18) '03
Čas: Gold: 3.13.000/Silver: 3.18.000/Bronze: -.—.—
Trať: New York
A jsme v New Yorku, který charakterizují pravoúhlé zatáčky. V první newyorské lekci máte zase otevřený bronzový limit, ale pokud budete chtít zlato, musíte svou Hondu vytáčet k nepříčetnosti...

LEKCE 14: SPECIAL CORNERING TECHNIQUES
Obtížnost: Medium
Auto: Subaru Legacy 3.0R '03
Čas: Gold: 0.25.700/Silver: 0.26.000/Bronze: 0.27.000
Trať: New York
První opravdu obtížný úkol, tyhle dvě pravoúhlé zatáčky milovat zrovna nebudete. Na bronz je to ještě jakž takž v pohodě, ale zajet to nad 0.26.000 je už řidičský oříšek...

LEKCE 15: TAKING 90 CORNERS ON A STREET COURSE
Obtížnost: Easy
Auto: Spoon Honda Civic Type R (EK) '99
Čas: Gold: 0.24.750/Silver: 0.25.250/Bronze: 0.26.750
Trať: New York
Obtížnost se nezvyšuje, po vypětí ve čtrnácté lekci je tu zase něco snazšího - opět sice dvě ostré zatáčky, ale tentokrát se dají projet v pěkném rytmu a bez zbabělého brždění...

LEKCE 16: HIGH SPEED BRAKING AND CORNERING
Obtížnost: Easy
Auto: Nismo Fairlady Z Z tune (Z33) '03
Čas: Gold: 0.48.000/Silver: 0.48.500/Bronze: 0.50.000
Trať: Fuji
Nismo je úžasný vůz a na rovince s ním budete mít pocit, že každou chvíli vzlétnete, nicméně na závěr vás čeká ostrá pravá, takže bacha na vyklouznutí z tratě. Nesmíte se ovšem ani naopak skoro úplně zastavit, jinak nesplníte časový limit...

COFFEE BREAK 2:
Obtížnost: Hard
Auto: Subaru Legacy Touring Wagon 3.0R '03
Čas: Gold: 0.52.000/Silver: 1.00.000/Bronze: -.—.—
Trať: Driving Park; Gymnastics Course
Nebýt „volného" času na bronz, byla by to noční můra. Bude to vaše noční můra, pokud budete chtít stříbro nebo zlato. Kužely jsou tentokrát rozmístěny po cvičáku bez ladu a skladu, takže to chce nejen kvalitní točení volantem, ale i trochu toho přemýšlení, v jakém pořadí kužely srážet... Poznámka: používejte ruční brzdu.

LEKCE 17: MIDI/HIGH SPEED DRIVING ON A DIRT SURFACE
Obtížnost: Intermediate
Auto: Ford Focus Rally Auto '99
Čas: Gold: 0.16.000/Silver: 0.16.750/Bronze: 0.18.000
Trať: Grand Canyon
Rychlé rallye s jednou velmi ostrou zatáčkou. Můžete se tentokrát „rozumně" dotknout ve smyku zdi, ale nesmí to být moc tvrdý náraz. Nevěřte vždycky značení nejoptimálnější cesty - zrovna v tomto případě to chce zatáčky trochu víc sekat.

LEKCE 18: STRATEGIES FOR DIFFCULT CORNERS
Obtížnost: Intermediate
Auto: Honda Beat '91
Čas: Gold: 0.16.000/Silver: 0.16.500/Bronze: 0.17.400
Trať: Cita d'Aria
Téhle zatáčky jste si možná už „všimli" při arkádovém projíždění italské trati. Je to skutečně síla a pokud s ní nepočítáte, vždycky skončíte ve zdi. Tady s ní ale počítat budete, takže to chce jediné - včas brzdit a přitom se moc nezpomalit. Bacha, trochu vás může rozhodit a zmást první zatáčka, která nevypadá moc obtížně. Musíte ji však projet precizně, protože právě ona rozhoduje o výsledném čase...

LEKCE 19: TACKLING A BEGINNERS' COURSE
Obtížnost: Easy
Auto: Lotus Elise Sport 190 '00
Čas: Gold: 1.02.000/Silver: 1.03.000/Bronze: 1.09.000
Trať: Driving Park: Beginner Course
Dvě na první pohled nenáročná kolečka s monstrózním Lotusem Elite se mohou proměnit v noční můru, pokud chcete uspět na zlato. Hned dvě zatáčky parádně vynášejí, a přitom je musíte jet absolutně naplno, jinak nemáte šanci. A Elite kope jako kůň...

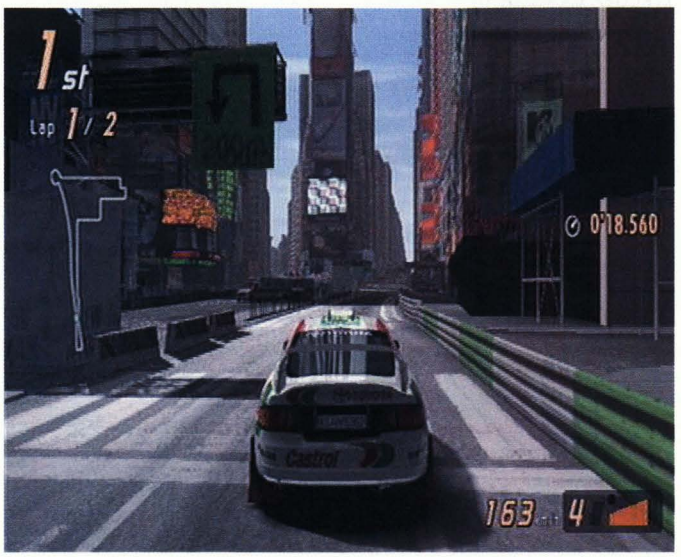
LEKCE 20: MEMORIZING THE COURSE 3
Obtížnost: Easy
Auto: Spoon Fit Race Auto '03
Čas: Gold: 4.04.000/Silver: 4.06.000/Bronze: -.—.—
Trať: Cita d' Aria
Cita d' Aria je krásná, ale zrádná trať. Musíte zvládnout dvě kola na plné koule a nenafackovat si v úzkých uličkách. Bronzový limit je naštěstí otevřený, na zato budete potřebovat hodně tréninkových jízd a zapamatovat si trať.

LEKCE 21: STRATEGIES FOR TACKLING S-BENDS
Obtížnost: Intermediate
Auto: Honda Civic Type R (EK)'98
Čas: Gold: 0.45.500/Silver: 0.46.500/Bronze: 0.51.000
Trať: New York
To je vlastně pokračování lekce 15, ale už poněkud obtížnější. Opět se musíte vypořádat s pravoúhlými newyorskými zatáčkami.

LEKCE 22: STRATEGIES FOR TACKLING A STREET COURSE
Obtížnost: Diffcult
Auto: Subaru Impreza WRX STi (GD Type II) '02
Čas: Gold: 0.22.750/Silver: 0.23.250/Bronze: 0.25.000
Trať: Cita d'Aria
Do zrádné pravotočivé zatáčky musíte brzdit už před můstkem (zhruba na pěti sekundách), jinak vás čeká střet se zídkou a restart. Ani po zvládnutí tohoto nejobtížnějšího místa ještě nemáte vyhráno, další táhlá pravotočivá zatáčka dá taky zabrat a při vjezdu do úzké uličky bacha na chodníček vpravo. Poměrně obtížná lekce.

LEKCE 23: ACCELERATING WITH HIGH POWERED CARS
Obtížnost: Intermediate
Auto: Dodge Viper GTS '98
Čas: Gold: 0.09.650/Silver: 0.09.850/Bronze: 0.10.000
Trať: Fuji Circuit
Pokud nepoužíváte manuální řazení vždy, důrazně doporučuji ho nastavit pro tuto lekci. Musíte totiž s Dodgem akcelerovat na krátké trati a automatika vás k dobrému času nedovede. Chce to rychlý start a přestože se to dá zvládnout i tak, jak doporučuje preview, přidám jednu malou fintu - rozjíždějte se na dvojku.

COFFEE BREAK 3:
Obtížnost: Intermediate
Auto: Mazda RX7 Spirit R Type A (FD) '02
Čas: Gold: 0.57.000/Silver: 1.00.000/Bronze: -.—.—
Trať: Driving Park, Gymnastics Course
Musíte porazit sto kuželů, naskládaných tentokrát pěkně v řadě, ale s množ-



stvím zatáček - nesmíte minout, každé vracení znamená velkou ztrátu. Bronzový limit je, jak už u Coffee break bývá, neomezen.

LEKCE 24: VEHICLE CONTROL ON A DIRT SURFACE
Obtížnost: Hard
Auto: Subaru Impreza Rally Auto (GC) '99
Čas: Gold: 0.17.600/Silver: 0.18.750/Bronze: 0.19.000
Trať: Grand Canyon
Pěkně z kopečka a se dvěma ostrými zatáčkami, které musíte prosvištět řízeným smykem a to poslední dokonce bez smyku, zato v plné akceleraci až do cíle...

LEKCE 25: HIGH SPEED CONE-SLALOM
Obtížnost: Hard
Auto: Honda NSX Type S Zero '97
Čas: Gold: 0.17.000/Silver: 0.17.750/Bronze: 0.20.000
Trať: Fuji
Pamatujete ještě na slalom z Gran Turisma 2? Tak tady je pěkná kopie. Na bronz je to brnkačka, ale zlato budete získávat v potu tváře...

PURPLE ZONE

LEKCE 26: BASICS OF OVERTAKING 1
Obtížnost: Easy
Auto: Mitsubishi Lancer EVO 5 GSR '98
Čas: Gold: 0.16.400/Silver: 0.17.000/Bronze: -.—.—
Trať: Tsukuba
Musíte předjet auto po vnitřní straně zatáčky a samozřejmě splnit i časový limit. Velmi snadné.

LEKCE 27: BASICS OF OVERTAKING 2
Obtížnost: Easy
Auto: Nissan Skyline GTR (R32) VSPEC II '94
Čas: Gold: 0.23.400/
Silver: 0.24.000/Bronze: -.—.—
Trať: Tsukuba
Další předjížděčka, bronzový limit volný, ale musíte skončit v cíli první.

LEKCE 28: BASICS OF OVERTAKING 3
Obtížnost: Easy
Auto: Mazda RX8 Type S '03
Čas: Gold: 0.51.800/Silver: 0.52.300/Bronze: -.—.—
Trať: Fuji
Do třetice lekce předjíždění, tentokrát je soupeř tužší. Důležité je především zvládnutí první táhlé zatáčky, v té musíte nabrat rychlost tak, abyste na rovince buď protivníka předjeli, a v závěrečné ostré zatáčce jen bránili první pozici, nebo abyste se za něj alespoň zavěsili tak dobře, abyste měli v rozhodující zákrutě před cílem šanci.

LEKCE 29: RACING PRACTICE 1
Obtížnost: Medium
Auto: Nissan Z Roadster '03
Čas: Gold: 1.21.000/Silver: 2.00.000/Bronze: -.—.—
Trať: Tsukuba
Soupeř má před vámi náskok 10 sekund a vašim úkolem je dostihnout ho co nejdříve (jako rekord se počítá čas předjetí). Bronz je naštěstí „zadarmo", na zlato doporučuji manuální řazení a svižnou jízdu. Bacha při předjíždění, každý kontakt s protivníkem znamená restart.

COFFEE BREAK 4: PUSH DOWN CONES IN OVAL EXTENTION
Obtížnost: Easy
Auto: Suzuki Cappuchino '92
Čas: Gold: 0.41.000/
Silver: 0.45.000/Bronze: -.—.—
Trať: Driving Park:Beginner's Course
Opět porážečka kuželů, tentokrát jich je sto a musíte celý okruh odcouvat. Komu couvání nevoní, měl by si nastavit zadní kameru - ta se v tomto případě přesune do čela vozu, takže vlastně jedete kupředu. Čas na zlato i stříbro je krutě drsný, bronz je zadarmo.

LEKCE 30: RACING PRACTICE 2
Obtížnost: Easy
Auto: Toyota Celica SS-II Tuning Auto '03 (ZZT231)
Čas: Gold: 1.38.000/
Silver: 3.20.000/Bronze: -.—.—
Trať: Fuji
Na rychlé trati s minimem nebezpečných míst dojedete protivníka poměrně brzy, ovšem na zlato se vám to musí podařit už v prvním kole z pěti, a to už taková srandička není... Doporučuji chodit v zatáčkách na brzdy s velkým rizikem, ovšem pokud těsně před vámi nepojede ten moula - jakmile ho omylem trefíte, je po nadějích.

LEKCE 31: RACING PRACTICE 3
Obtížnost: Medium
Auto: Spoon Honda S2000 Race Auto '03
Čas: Gold: 2.40.000/Silver: 3.40.000/Bronze: -.—.—
Trať: New York
Opět má soupeř 10 sekund náskok a pokud vám zpočátku bude dokonce ujíždět, přehodnoťte svoje projíždění pravoúhlých zatáček. Brzda není vždy nejlepším přítelem motoristy :-).

LEKCE 32: RACING PRACTICE 4
Obtížnost: Hard
Auto: Toyota Vitz 1.5RS '00
Čas: Gold: 1st/Silver: 2nd/Bronze: 3rd
Trať: Tsukuba
Tady už nejde o čas, ale o umístění. Neradujte se, je to velice obtížné a soupeři jsou prostě skvělí. Až tohle zdoláte, můžete si gratulovat...

LEKCE 33: RACING PRACTICE 5
Obtížnost: Intermediate
Auto: Xanavi Nismo GTR (JGTC #23) '03
Čas: Gold: 1st/Silver: 2nd/Bronze: 3rd
Trať: Fuji
Stejně jako minule, ale o něco snazší, protože protivníci jsou v zatáčkách poměrně pomalí. Tady je šance i na zlato velmi reálná, ale pouze v porovnání s předcházejícím závodem - i tady se můžete pěkně vyvztekat.

LEKCE 34: RACING PRACTICE 6
Obtížnost: Easy
Auto: CUSCO Subaru Advan Impreza (JGTC #77) '03
Čas: Gold: 1st/Silver: 2nd/Bronze: 3rd
Trať: New York
Komu vyhovuje New York a jeho ostré zatáčky, nebude mít problém. Naštěstí tu byla lekce 31, která každého naučí v New Yorku jezdit, a tak nebude tento závod moc velkým strašákem.

LEKCE 35: RACE 7
Obtížnost: Hard
Auto: Mclaren F1 GTR FINA(Long Version) '97
Čas: Gold: 1st/Silver: 2nd/Bronze: 3rd
Trať: Fuji
Deset kol a protivníci jsou 40 sekund před vámi. Postupně předjedete Mazdu RX8. Hondu NSX, Nissan Z, Nissan R390 a Toyotu. Nebo poslední dva už ne a skončíte alespoň třetí. Jeden z nejtěžších úkolů v Driving School.

LEKCE 36: FUEL ECONOMY RACE
Obtížnost: Hard
Auto: Toyota Prius G Touring Selection '03
Čas: Gold: 1.30.000/Silver: 1.40.000/Bronze: 1.50.000
Trať: Tsukuba
Zajet zlatý čas by nebyl problém, kdybyste nemuseli jet krutě ekonomicky. Musíte šetřit palivo a jet opravdu zvolna, využívat řazení místo brzd a neakcelerovat příliš tvrdě, jinak jste bez šancí.

COFFEE BREAK 5:
Obtížnost: Hard
Auto: Honda S2000 '03
Čas: Gold: 0.40.000/
Silver: 0.50.000/Bronze: -.—.—
Trať: Driving Park, Gymnastics Course
Další kužely, tentokrát si procvičíte i otočku o 90 stupňů, tedy pokud chcete zlato nebo stříbro. Bronz máte automaticky.

Poslední lekce jsou totožné - na všech tratích ve hře zajet co nejlepší čas:

LEKCE 37: TIME TRAIL: TSUKUBA
Obtížnost: Hard
Auto: Mitsubishi Lancer EVOLUTION 8 MR '03
Čas: Gold: 1.06.700/Silver: 1.07.200/Bronze: 1.09.600
Trať: Tsukuba

LEKCE 38: TIME TRAIL: FUJI
Obtížnost: Medium
Auto: Toyota WOODONE TOM's Supra (JGTC#36) '03
Čas: Gold: 1.23.500/Silver: 1.26.000/Bronze: 1.28.000
Trať: Fuji

LEKCE 39: TIME TRAIL: NEW YORK
Obtížnost: Medium
Auto: Ford GT '02
Čas: Gold: 1.30.700/Silver: 1.32.500/Bronze: 1.40.000
Trať: New York

LEKCE 40: TIME TRAIL: GRAND CANYON
Obtížnost: Medium
Auto: Subaru Impreza Rally Auto (GD II) '03
Čas: Gold: 2.28.500/Silver: 2.32.000/Bronze: 2.45.000
Trať: Grand Canyon

LEKCE 41: TIME TRAIL: CITA D'ARIA
Obtížnost: Hard
Auto: Lancia Delta HF Integrale Rally Auto '92
Čas: Gold: 1.37.000/Silver: 1.39.000/Bronze: 1.50.000
Trať: Cita D'Aria

Milan Jablonský

Athens 2004

Přinášíme alespoň pár rad
zejména pro neangličtináře...

INFO

■ VYDAVATEL: SCEE ■ POČET HRÁČŮ: 4
■ VÝROBCE: Eurocom Entertainment Software ■ RECENZE: NERECENZOVÁNO

Pokud jste na opravdový sport moc líní, není nic snazšího než to zkusit s touhle hrou.

BĚH:

100 m, 200 m, 400 m, 110 m překážek (Hurdless)

Při startu podržte a následně pusťte tlačítko L1 (používá se i při dobíhání do cíle nebo přeskocích překážek). Rychlost běhu je dána frekvencí střídavých stisků ◎ a ⊗. Pokud vám nepostačí k dostatečné rychlosti prsty jedné ruky, zkuste zapojit i druhou.

800 m, 1500 m

Platí totéž jako u sprintérských tratí s tím, že rychlost běhu je dána pohybem pravé páčky. Je třeba dávat pozor na to, aby se běžec příliš brzy nevysílil. V cílové rovince lze použít L1 ke sprintu.

SKOK DO DÁLKY, TROJSKOK

Rozběh se provádí střídavými stisky ⊗ a ◎. K odrazu se používá L1 a je nutná co nejpřesnější „trefa" na značky.

SKOK DO VÝŠKY

Střídavými stisky ◎ (pravá noha) a ⊗ (levá noha) kopírujte běh skokana. Co nejpřesněji vystihněte okamžik došlápnutí a na poslední značce (kříži) se stiskem L1 odrazte. Dalším stiskem L1 provedete „flip". Kvalita synchronizace došlápnutí je dána několika úrovněmi, z nichž nejlepší je Perfect. Pochopitelně, čím lepší je synchronizace, tím lepší je i výsledek.

SKOKY O TYČI

Na identifikátoru rozběhu je znázorněna minimální rychlost pro zdolání výšky. Čím více překonáte střídavými stisky ⊗ a ◎ stanovenou minimální rychlost, tím větší získáte rozmezí pro následné zastavení kursoru. Pakliže se kursor zastaví ve vámi vymezeném prostoru, výška je překonána. Pro lepší naboostování rychlosti rozběhu je lepší v úvodu skoku použít ke zvýšení frekvence stisků obě ruce. Pak jen stačí včas položit prst levé ruky na L1 a trefit se.

HOD DISKEM

Levou nebo pravou páčkou co nejrychlejší rotací získejte potřebnou sílu pro hod, přičemž se vyvarujte překročení červenou barvou vyznačené zóny, abyste se vyhnuli přešlapu. Následně musíte zvolit stiskem L1 úhel hodu. Optimální je hodnota mezi 40 a 45°.

HOD OŠTĚPEM

Střídavými stisky ⊗ a ◎ se rozběhněte. Jakmile se objeví nápis „Power Lock", přestaňte a rychle levou páčkou nastavte úhel hodu. Optimální hodnota je okolo 40°, což odpovídá přibližně do 2/5 „zaplněného" indikátoru. Stiskem L1 včas odhoďte oštěp a počítejte se setrvačností oštěpaře.

HOD KOULÍ

Rychlým stiskem ⊗ nastavte sílu hodu pomocí plnícího se indikátoru (červená zóna představuje přešlap). Vzápětí znovu stiskem ⊗ nastavte úhel hodu. Poté už jen sledujte výsledek.

PLAVÁNÍ

Střídavými stisky ⊗ a ◎ plavete. L1 použijte při startu, pro nádech při upozornění „Breathe" a také při provedení otoček.

PROSTNÁ - MUŽI

Střídavými stisky ⊗ a ◎ naboostujte značky na kruhovém indikátoru. Poté stiskem ⊗ v okamžicích, kdy běžící kursor dosáhne značek, prověřte cvik s co nejpřesnějším výsledkem. Dále co možná nejpřesněji namačkejte objevivší se znaky.

PROSTNÁ - ŽENY

Podle běžících šipek stiskněte směrová tlačítka. Pro odmáčknutí párů šipek použijte kromě „směrovek" tlačítka v pravé části ovladače (⊗, ◎, □ a △).

KRUHY - MUŽI

Po zobrazení kruhového indikátoru udržujte levou a pravou páčkou dvojici kursorů v označených polohách, po následném zobrazení indikátoru výdrže boostujte střídavými stisky L1 a R1. V závěru namačkejte příslušnou sérii znaků.

PŘESKOK

Co nejrychleji se střídajícími stisky ⊗ a ◎ zvyšte zásobu času pro následné namačkání série znaků., které můžete „natypovat" po zobrazení nápisu „Power Lock".

PARKUR - KOMBINACE

Levou páčkou veďte koně, pravou udržujte potřebnou rychlost. Držte se vymezené trasy a před překážkou současně s odrazem (L1) přidejte rychlost. Při přeskoku dvojitých a trojitých překážek je nutné přesné načasování skoků.

VZPÍRÁNÍ

Střídavými stisky ⊗a ◎ vyviňte potřebnou sílu tak, abyste dosáhli na indikátoru vespod obrazovky přesáhnutí požadované hodnoty. V tom okamžiku rychle stiskem L1 proveďte příslušný úkon. V závěru střídavými stisky ⊗ a ◎ udržte činku nad hlavou po dobu 3 sekund.

LUKOSTŘELBA

Levou páčkou míříte a stiskem ⊗ střílíte. Při střelbě berte v úvahu směr a sílu větru, který lze odhadnout podle pohybu mířidel.

SKEET

Levou páčkou pohybujete brokovnicí. Pokud stisknete L1, bude pohyb rychlejší. Po zobrazení trasy „holuba" stiskem ⊗ dejte pokyn k vypuštění a následně stejným tlačítkem vystřelte. Je dobré oddálit mířidla ve zobrazené trase, abyste snáze odhadli správný okamžik pro zmáčknutí spouště. Při výstřelu současně pohněte puškou ve směru pohybu cíle. Budete-li střílet na dva cíle najednou, je nutná rychlá reakce.

Julius Rácz

EURO 2004

INFO

■ **VYDAVATEL:** EA ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-8
■ **VÝROBCE:** EA ■ **RECENZE:** PLAY 3 - 65%

Prakticky jen osekaná FIFA. Pokud chcete opravdový fotbal, sáhněte po Pro Evo, ale přeci jen tu máte oficiální turnaj mistrovství Evropy se vším, co k tomu patří.

Máme vše, co potřebujete vědět, abyste dovedli českou reprezentaci k nekonečné slávě!

STŘELBA

Bez ohledu na to, jak hladce se dokážete dostat k brance, teprve střelba na bránu rozhodne o vašem úspěchu. Síla a výška vaší střely se nastavuje délkou stlačení ◎. Dáte-li do střely příliš síly, přestřelíte a míč vám podají diváci. Naopak, pokud podceníte svoji střelu, gólman si začne pískat, zatímco čeká, až se k němu míč přikutálí. Klíč k úspěšné střelbě (která rozhodně v *Euro 2004* není snadná) je do střely vložit přiměřenou sílu. Jste-li ve vápně, bohatě postačí míč jen lehce nakopnout. Z větší vzdálenosti budete potřebovat daleko více síly, chcete-li ohrozit brankáře. Střela v plné síle z pětadvaceti metrů může zasáhnout horní růžek.

Použijte analogovou páčku k zaměření vašich střel. Prověřte si brankářovo postavení, než začnete střílet, a vždy mířte na vzdálenější tyč od brankáře, i kdybyste měli střílet napříč brankovištěm. Naše oblíbená metoda je přidržet před střelbou R2. To vám umožní silnější střelbu, ale také to udrží míč nízko nad zemí, tak to mají brankáři nejméně rádi a ztěžuje jim to chytání.

Přijímáte-li centr ze strany, opět stiskněte ◎pro pokus o zakončení, pokud je tedy váš útočník blíže míči než obránce. Hlavičky jsou nejobvyklejší, ale často prostě vystřelíte nohou z voleje. Dobrá taktika je hrudí stáhnout míč k zemi a pak ho zpracovat pro obvyklou střelu.

Ze všech střeleckých metod je lob v *Euro 2004* zdaleka ta nejnáročnější metoda ke vstřelení gólu. Na rozdíl od *PES3* má míč jiné vlastnosti a často znemožňuje brankáři zkroucenou chůzi. Lob se provádí zmáčknutím a držením L1 + ◎ - i tady souvisí délka stisknutí tlačítek s provedeným padáčkem. Abyste zvýšili šanci skórovat, hlídejte si pozici brankáře a okamžik kopu poté, co vyrazí ze své čáry.

PŘIHRÁVKY

Krátká přihrávka

Byly doby, kdy byla naše reprezentace obviňována z neschopnosti si normálně přihrát. To se vám nesmí stát. Chcete-li v *Euro 2004* uspět, musíte být schopni rychle přihrát míč a využít všech mezer v soupeřových řadách a vyběhnutí vlastních hráčů. Spíše než vykopávání míče z vlastní obrany doporučujeme postupný útok s přihrávkami pomocí ⊗. Cíl přihrávky můžete samozřejmě upravovat přidržením zvoleného směru. Jakmile se blížíte soupeřově brance, dva proti jednomu je velmi efektní taktika útoku. Po přihrávce zmáčkněte L1 a hráč, který přihrával míč, se rozběhne kupředu. Zmáčkněte okamžitě ⊗ a nahrajte mu přímo na kopačky a nebo △ pro nahrávku do běhu.

Uličky

Uličky, nebo přesněji přihrávky do běhu, jsou alfou a omegou tvořivého středopolaře a nejlepším způsobem k proražení soupeřovy obrany. Zmáčkněte △ a zahrajte míč vedle jednoho z vašich hráčů s novým systémem poprvé představeným v této hře. Budete též muset nastavit směr přihrávky a pro tento případ vážně doporučujeme použít místo křížového ovladače analogovou páčku. Zatímco *Pro Evo* hrajeme zaníceně s křížovým ovladačem, něco nám říká, že v sériích *FIFA* to asi není to pravé. Uličky jsou užitečné zejména pro vysunutí krajních hráčů, kteří mohou oběhnout obranu a působivě skórovat. K okořenění věci můžete také současně s △ stisknout L1 - pak poletí přihrávka vzduchem.

Dlouhá přihrávka

Dlouhá přihrávka je jednou z nejefektivnějších možností, jak opustit prostor pod tlakem soupeřovy obrany a zahájit brejk. Jeli hra soustředěna na jedno křídlo, nemáte jiné východisko pro blízkou přihrávku, podržte R1 a zamiřte přes hřiště křížem k protějšímu křídlu. Obrana vašeho protivníka ztratí pozici, což vám umožní dále vysílat útočníky podle vaší volby. Jakmile se dostanete za posledního obránce, použijte opět R1 a křižujte. Nastavte sílu délkou času stlačení tlačítka a pro směr použijte páčku. Také můžete zmáčknout R1 po zahrání narážečky pro využití volného prostoru za obranou protivníka. Zmáčkněte L1 a R1, čímž spustíte dlouhý řízený míč

či křížovou přihrávku, ideální pro rozběhnutého střelce na střelu z voleje do horního růžku. Nebuďte ale sklíčení, jestliže se vám zpočátku nebudou tyto pasy dařit, chce to čas.

OBRANA

Máte k dispozici dva základní typy bránění: skluz pomocí ⊡ a zblokování pomocí ◎. Když se přiřítíte k soupeřovu hráči držícímu míč tak, abyste vyhráli za každou cenu, způsobíte buď volný přímý kop a navíc mnohdy i žlutou kartu, nebo zůstanete sedět na zadku, zatímco on míří nechráněn k vaší brance a vsítí gól. Nejlepší taktikou je pokusit se vmanévrovat svého soupeře do oblastí, kde nehrozí bezprostřední ohrožení vaší branky. K tomu může hodně pomoci i tlačítko R2 - pak totiž přiběhne druhý obránce a pustí se do něj. Skluz použijte pouze v případě, kdy jste si absolutně jisti, že vyhrajete míč (tedy především neztrácíte na soupeře dva kroky). Zblokování je daleko efektivnější metoda bránění, zejména v pokutovém území.

STANDARDNÍ SITUACE

Schopnost skórovat z volných přímých kopů je to, co odlišuje výjimečné fotbalisty od těch průměrných. Na rozdíl od předchozích dílů nemá *Euro 2004* žádné speciální vychytávky, takže vám vždy rozhodně nemůžeme garantovat gól. Pár tipů ale máme.

Zatímco většina hratelnosti *Euro 2004* byla udělána daleko realističtější, volné přímé kopy jsou stále trochu podivné a razance střely je příliš velká. To je pro vás vlastně ale docela výhodné, nemusíte totiž použít plnou sílu, abyste protrhli síť. Ale buďte realističtí. Střelba ze 40 metrů téměř nikdy nepřinese gól. Doporučujeme střelbu ze vzdálenosti menší než 30 metrů. Také ale mějte na paměti, kdo je váš střelec. S Beckhamem, Zidanem nebo Nedvědem je šance na úspěch mnohem větší. Nejdříve zamiřte do horního rohu protější strany branky a brankáře. Přidejte trochu pravé rotace čistě pro vizuální efekt. OK, všechno je tedy připravené. Nadechněte se, zmáčkněte ◎ a spusťte měřidlo síly. Zmáčkněte ◎ znovu a stanovte si na ukazateli sílu střely, jakou požadujete. A jak to udělat, aby byla střela přesná? Jednoduše stiskněte ◎ a zastavte ukazatel co nejblíže středu zelené oblasti dole. A hleďme! Naservírovali jste brankáři takový krásný gól, že by na něj i Beckham mohl být hrdý.

EFEKTNÍ TECHNIKA

A na závěr pár malých tipů, jak rozhodit své soupeře a při souboji jeden na jednoho si ho vychutnat.

Naznačení kličky

Když kličkujete s míčem proti soupeři, dvakrát poklepněte na analogovou páčku v požadovaném směru - váš hráč naznačí na tuto stranu kličku, ale pak se vrátí a vydá se opačným směrem.

Marseillská ruleta

Ta je ochranou známkou Zinedina Zidana, takže kdo jiný by nám to lépe mohl předvést. Kličkujete-li s míčem, stlačte R2 a pak se otočte napravo. Váš hráč překročí míč, chrání ho svým tělem a pak si ho hbitě přikoulí zpět.

Rychle pryč

Když vás obránce zatáhne do rohu, podržte R2, když se nehýbe a pak stáhněte napravo analogovou páčku. Hráč dá nohu na míč a stáhne ho zpět. Teď rychle stáhněte zvolte směr a nacentrujte míč. Třeba z té těžké situace nakonec vytěžíte gólovou příležitost.

Chytrá klička

Jakmile se blížíte k protivníkovi, prudce stiskněte R2 a pak dvakrát lehce poklepejte na pravou analogovou páčku nahoru a dolů, přesněji směrem, který se vám momentálně hodí. Hráč překročí míč a pak ho nakopne druhou nohou.

Jan Modrák

Ghosthunter

INFO

■ **VYDAVATEL:** Namco ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Sony ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Akční adventure se spoustou zákeřných nepřátel a jedním pomocníkem.

V téhle akční hře vám půjde o život na každém rohu...

Old School Foyer

V úvodu se zatím není čeho bát. Jen uposlechněte instrukcí parťáka Anny a jděte do sklepa. Cesta vás dovede až do místnosti, kde se poprvé střetnete s duchy a mluvícím terminálem. CHECKPOINT

Old School Store Cupboard

Pořád ještě nebude potřeba zbraň, takže se nemusíte bát, že vás zabijí hned v úvodu. Vyjděte druhými dveřmi vedoucími do kanalizace a znovu se potkáte s Annou. Po filmečku se vydejte dál a vylezte po žebříku do kotelny. Projděte jí a v druhé místnosti se potkáte s prvním duchem. Stále se není čeho bát. Jediné, co zatím musíte udělat, je střílet do něj, dokud se rukama nedotkne drátů a nespojí tak el. obvod. Po splnění prvního úkolu se vraťte zpět k mluvícímu terminálu. Po rozhovoru s ním odejděte druhými dveřmi na vaši první tréninkovou misi. CHECKPOINT

Old School Armoury

Z terminálu seberte pulsní pušku a granát a spustí se další filmeček.

Škola - trénink

Ze všeho nejdřív vám musíme vysvětlit pár věcí. Duch je zranitelný pouze ve zhmotnělé podobě, takže když do něj budete střílet ve stavu, kdy je průhledný, zbytečně plýtváte municí. Munici získáváte úspěšnými zásahy do ducha, do krys atd. (modré koule). K léčení slouží červené koule, které budou z vašich nepřátel vypadávat. Zaměřovat je možné dvěma způsoby. První je pouhým přesunováním/natáčením středu kamery - dobré na pomalé duchy. Druhý způsob se aktivuje stisknutím L2. V něm hýbete pouze zaměřovačem a kamera se natáčí, pouze pokud je to třeba - toho se dá využít hlavně na létající nepřátele. K rychlému otáčení o 180° používejte tlačítko R3 (zamáčknutí pravé páčky). Souboje s duchy nebudu kvůli prostoru rozepisovat, pouze pokud bude potřeba poukázat na nějaký chyták nebo tip. A poslední rada. UKLÁDEJTE SI HRU CO NEJČASTĚJI. Načtená hra vás sice hodí k poslednímu checkpointu, ale je lepší hrát znova pět minut než půl hodiny. Ukládání je potřeba hlavně kvůli bugům - občas se duch sekne někde za stěnou a dokud ho nezabijete, neotevřou se dveře dál.

Váš první duch nebude moc těžký. Je pomalý a dalo by se říct že i neškodný, pokud si od něj udržujete větší odstup. Nestřílejte v příliš velké kadenci, protože pak by z něj nevypadávalo tolik munice, používejte spíše dávky (chvíli držte R1). Až bude duch dostatečně oslaben, chytněte ho granátem. Po jeho zneškodnění se vydejte otvorem ve stěně. Po žebříku vylezte zpět do hlavní budovy. Jděte rovně. Lazarus vás upozorní na možnost rozsvítit baterku stisknutím tlačítka ▢. Nyní jděte do dveří napravo. CHECKPOINT

Old School Rest Room

Z toalet se dostanete do chodby vedoucí do ředitelny a vrátnice. Zde se poprvé setkáte s létajícím duchem. Hlavní je, abyste se pořád pohybovali a nezůstávali na místě, protože jinak by vás mohl zasáhnout projektilem nebo na vás nalétnout a zranit vás. Až budete mít hotovo, rozstřelte ve vrátnici okno vedoucí do zahrady a vylezte ven z budovy. Doběhněte si do Lazarusova auta pro brokárnu a pak přeběhněte k žebříku na pavlači a vylezte po něm nahoru. Z chodby vás dveře zavedou do učebny. Druhé dveře se otevřou až po zničení duchů. Vyjděte ven na chodbu, sejděte po schodech do přízemí a vstupte do další učebny. Zde se zkuste podívat na pár zajímavých snímků v promítačce, pak odejděte druhými dveřmi ven do hlavní haly.

Po schodech vyběhněte do patra, projděte dvojitými dveřmi a jděte na toalety. Lazarus si automaticky přečte první ze záznamů tajemného profesora. Na toaletách se odehraje další rozhovor s počítačem, po kterém vstupte do kruhu ze světla a stiskněte ⊗. Až budete opět ovládat Lazaruse, rychle se zbavte velkého ducha a pak znovu vejděte do kruhu. Jako Astral vyleťte o patro výše, naleťte nad kabinu výtahu a využijte jedinou přístupnou abilitu. Tím zajistíte Lazarusovi průchod na půdu. Přepněte se zpět na hlavního hrdinu a vylezte výtahovou šachtou na půdu. CHECKPOINT

Old School Attic

Po vstupu do prostor půdy se na vás vrhnou tři duchové. Poté, co je zneškodníte, se zničí zátarasy a bude následovat krátká animace, po níž budete bojovat s prvním bossem.

Hammer Knight, 3x Crossbow Knight

Nejdříve se zbavte jednoho z rytířů s kuší, stojícího na boku místnosti, abyste získali jeden roh jako bezpečné útočiště. Poté se v zákrytu přeorientujte na bojovníka s kladivem. U něj si musíte dávat pozor na odstup, jinak vás kladivem zatluče do země. Poté, co se ho zbavíte, je likvidace zbylých lučištníků hračka.

Po návratu k počítači se odehraje krátká konverzace, ve které získáte dal-

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Lazarus:

Levý analog » Ovládání postavy
Pravý analog » Ovládání kamery/zaměřovače
Trojúhelník » Přepnutí do pohledu první osoby
Kolečko » Vypnutí/zapnutí zaměřovače
Čtvereček » Sekundární útok zbraně/baterka
Křížek » Akce
L1 » Výběr zbraně
L2 » Přepínání mezi režimy míření
R1 » Střelba/aktivování zaměřovače
R2 » Hození granátu
R3 (dvojklik) » Vycentrování kamery
Šipka nahoru » Stoupnutí si
Šipka dolů » Skrčení
Select » Inventář
Start » Pauza

Astral

Levý analog » Ovládání postavy
Trojúhelník » Přepnutí do pohledu první osoby
Kolečko » Zrušení Astral a navrácení do Lazaruse
Čtvereček » Zrušení vybrané ability
Křížek » Akce
L1 » Výběr ability
R1 » Stoupání vzhůru
R2 » Klesání dolů
R3 (dvojklik) » Vycentrování kamery

ší užitečnou zbraň a poté se můžete vydat na lov do bažin.

BAŽINY

Swamp Graveyard

Utíkejte stále za nosem, dokud nenarazíte na létajícího ducha s ocáskem. Nestřílejte po něm, je neškodný, navíc vám bude chvíli ku prospěchu. Utíkejte k bráně a schovejte se za nedaleký náhrobní kámen. Čekejte a nehýbejte se, dokud neuslyšíte zvuk otevírající se branky. Pak vyražte a proběhněte jí, než se stačí zavřít. Ducha nejspíš opět vystrašíte, ale to nevadí. Vyběhněte schody a přikrčený za prvním náhrobkem pozorujte, co bude duch dělat. Po chvíli otevře i druhou branku, ale neukazujte se mu dřív, než ji proletí.

Další obraz bude rozlehlé prostranství s velkou sochou. Duch bude nejdřív celou oblast prozkoumávat a podaří se mu uvolnit tři duchy, které zabijte, jinak žrout nebude pokračovat v cestě. Další branka, která bude průchozí, povede do krypty, ve které naleznete další profesorovy zápisky, zelenou krabici a páčidlo. Vraťte se zpět k soše a páčidlem otevřete dřevěné dveře s reliéfem kříže. CHECKPOINT

Swamp Wood Cutter's Hut

Jděte do domku a seberte v něm klíč. Znovu se vydejte zpět k soše a jděte k poslední zavřené brance. Následujte novou cestu až k velkému domu za mostem.

V domku vstupte do dveří nalevo a prohlédněte si místnost. Po krátkém filmečku vyjděte ven do haly. Co takhle zkusit někomu zatelefonovat? Schválně to zkuste, ale asi se nikam nedovoláte. Nu, zatím toho nechejte a vydejte se zpět. Před domem vás počítač upozorní na přítomnost nových duchů, na které je váš granát krátký. Zapamatujte si tuto informaci a pokračujte dál ke kostelu. Kostel bude nyní otevřený, což samozřejmě nevěstí nic dobrého. CHECKPOINT

Swamp Church

po žebříku vlezte do díry a doběhněte do zatopené místnosti. Lazarus neumí plavat, takže musíte přeskákat po plovoucích oválech. Další cesta vede až pod základy domu s nízkým stropem, budete se muset nejdříve skrčit (↓) a po projití podzemí se můžete znovu napřímit (↑). Přeběhněte po mostě a dostanete se do města duchů. CHECKPOINT

Swamp Oakville Town

Tady toho moc na přemýšlení nebude, dalo by se říct, že jen čistá akce. Utíkejte podél vody do stodoly napravo. Zde se zbavte dvou sniperů a pak skoncujte s dalším sniperem v nedalekém domě. Po jeho likvidaci se ve stodole objeví další tři ostřelovači. Až je sejmete, jděte k malému baráčku napravo od kůlny. Objeví se duch s motorovou pilou. Utíkejte se schovat pod vodní nádrž za kůlnou a odtamtud ho zastřelte (pistole je kupodivu docela účinná ;-). Dírou v plotě se dostanete mezi obytné domky. Nejdříve zamiřte do domu nalevo, vyběhněte schodiště a otevřeným oknem slezte do dvora. Jděte k sousednímu domu a v patře vyděste hodného ducha. Pak sejděte po schodech a opatrně ho následujte. Nejdřív otevře bránu u domu, pak zamíří do stodoly a pak otevře další dveře za stodolou. V místě, odkud na vás začnou pálit dva sniperi, je schodiště do zatopeného podzemí. Poté, co jím projdete, dostanete se do domku, ze kterého se dostanete po požárním žebříku v prvním patře. CHECKPOINT

Swamp Oakville Houses

Mezi stájemi proběhněte k loděnici, vydrápejte se do ní a slezte po žebříku. Vyjděte do bažiny a zahněte vlevo. Utíkejte do světlého domu, proběhněte ho a vylezte dírou ve zdi. Oběhněte ho a utíkejte k hnízdu ostřelovačů. Projděte tiskárnou a nyní byste měli mít na dohled velký dům, do kterého zamiřte. Na recepci seberte pušku, pokud jste ji předtím propásli a vyběhněte po schodech nahoru. Do sálu napravo zatím nechoďte, ale jděte rovně a pak nahoru na půdu. Střelte do zvonu a vraťte se do sálu, kde duchové otevřeli dveře. Teď už jen utíkejte chodbami do zatopených místností. CHECKPOINT

Swamp Townhall

Vyjděte ven z domu a po lávce doběhněte na pevnou zem. Proběhněte altánkem a seběhněte k průchodu zatarasenému barely. Přelezte přes ně a jděte stále po cestě, dokud nedorazíte k malému jezírku. Zde se nejdříve dejte vlevo. Vyšlápněte si kopeček a dostanete se do oblasti s mnoha jezírky. Najděte si cestu k baráčku na druhé straně mokřiny a v něm si vezměte dynamit. CHECKPOINT

Swamp Bayou

Jděte zpět k jezírku a jděte stále rovně. Dorazíte k závalu, u kterého použijte dynamit a odpalte jej. Přeběhněte po mostě a zamiřte k dolu nalevo. Projděte dveřmi a ocitnete se v dole. CHECKPOINT

Swamp Mines

Přímá cesta vás zavede až k summonu Astral. Přepněte se na druhou postavu a s ní pak leťte do vody. Proplavte až do místnosti s prkennou podlahou. V jednou místě bude podlaha zadělaná prkny. Stejně jako jste poprvé posunuli výtah, teď rozbijete podlahu. Zrušte aktuální abilitu a jako klesněte ke dnu do místnosti pod podlahou. Najděte žebřík, který vás zavede do kanceláře. Zde si opět aktivujte abilitu, kterou máte, a jako zhmotněný duch stiskněte tlačítko na přístroji v rohu. Teď už se můžete znovu přepnout na Lazaruse.

Utíkejte k náspu, kde dřív byla voda, a nízkou šachtou prolezte ven na denní světlo. O kousek napravo budou dveře, které vás zavedou zpět do

šachty, kde ale ještě pořád bude voda. Sestřelte zaháknutou hadici pumpy a po odčerpání zbytku vody slezte dolů. Druhý žebřík vás dovede k trhavině, kterou pak venku odpalte zával. Poté, co si uvolníte cestu, utíkejte pořád rovně za nosem až k vodopádu. Vezměte si zbraň a sestřelte sud na druhé straně vody. Vraťte se dolů k řece. Prkna vám vytvořila most přes řeku, vedoucí do polorozbořeného domku. CHECKPOINT

Swamp Valley Compound

Z domu se dostanete železnou brankou, kterou otevře hodný duch. Toho teď potřebujete chytit a získat jeho abilitu. Jděte ke dveřím nalevo. U nich Lazarus sebere další profesorovu poznámku. Jděte do dveří a přeručkujte po kolejnici pro důlní vozík. Přepněte se na Astral a leťte k tlouštíkovi zavřenému v kleci. Aktivujte schopnost s obrázkem létajícího ducha a tlouštík odletí pryč. Pak leťte k Lazarusovi a zamiřte do chodby nad jeho hlavou. Zde se přepněte na těžkého ducha a stiskněte tlačítko na jedné ze skříní (při pohledu z první osoby bliká). Převtělte se zpět do Lazaruse a otevřenými dveřmi zamiřte dál. Po skalách u vodopádu se dostanete do jeskyně se zelenavými stěnami, kterou proběhněte a dostanete se na rozlehlé prostranství. CHECKPOINT

Swamp Cavern

Přeběhněte po mostě a vykoste všechny vidláky, které potkáte. Až se jich zbavíte, otevře se vám brána města. Tam najděte nastartované auto vytočené na heveru a spusťte ho z kopce. Zničená kůlna vám ukáže vchod do podzemí. CHECKPOINT

Swamp Redneck Village

Podzemím se dostanete k druhému žebříku, po kterém vylezete k velké hale. Zde vám vítr zahraje melodii na visící trubky a vy jí budete muset zopakovat. Postupně se bude přidávat vždy jeden tón navíc a výsledná kombinace bude levá, prostřední, pravá, pravá, levá trubka. Z kanálu vyskočí další bubák, kterého chytněte a pak se vydejte do otevřeného kanálu. Proběhněte ho a vylezte v poslední části města. Druhým otvorem se dostanete do zatopené podzemní štoly a v ní se přebroďte do místnosti, kde se spustí speciální animace. CHECKPOINT

Swamp Redneck Prison

Protáhněte se spárou ve zdi do vedlejší cely a přepněte se na Astral. Ponořte se do vody a plavte jí až na konec do velké jeskyně, ze které povede žebřík do sálu s vesničany. Po rozhovoru s nimi se opět ocitnete v domě, patřícím staré ženě. CHECKPOINT

Swamp Evil Mansion Entrance

Dveřmi pod schody se dostanete na točité schodiště. Zde začněte sledovat malou holčičku až do kuchyně a pak porazte jejího medvídka. Vyjděte z kuchyně, vyběhněte po schodech a vstupte do další chodby. Ve chvíli, kdy blikne světlo, budete zamčení v cyklicky se opakujícím koridoru. V jednom pokoji narazíte na holčičku s medvídkem, ale ta vám uteče zelenou tekutinou na stěně. Jedině když se otřepává z průlezu zdí, je zranitelná, takže doběhněte na konec chodby, vystrašte ji v jednom pokoji a pak rychle utíkejte do nedalekých dveří, které vás přenesou k druhému pokoji, kde jí střelte hned, jak vyleze ven ze slizu. Sejměte medvěda a po odčarování dveří pokračujte chodbou dál. Další záludná místnost bude velká hala se sloupy. Zde nejdříve musíte polapit ducha malého kluka a pak se odčarují dvoje dveře. Projděte dveřmi vedle zelené skvrny a dostanete se do zahrady. V trávě najděte holčičku a zlikvidujte ji. Pak se v hale odčarují i poslední dveře a jimi se dostanete do jídelny. CHECKPOINT

Swamp Evil Mansion Dining

Nyní se cesty rozdělují. Nejdříve jděte vlevo. Vyběhněte schodiště, polapte ducha kluka a pak odejděte druhými dveřmi dál. Dopracujte se až na půdu, kde budou dva kluci, po jejichž likvidaci se na vás vrhne medvěd. Pak se vraťte do jídelny a jděte dalším východem do sklepa. Utíkejte úplně dolů a nažeňte malou holku do zelené skvrny. Rychle utíkejte k nedalekým dveřím a v chodbě za nimi střelte holčičku a polapte medvídka. Odejděte zpět do místnosti s točitým schodištěm a znovu vstupte do dveří. Objevíte se v jiné chodbě, kterou doběhněte pro druhý kus plátna. S oběma kousky se vraťte do jídelny a vložte je do obrazu nad varhanami. Poté do obrazu vstupte a jděte do domu. CHECKPOINT

Swamp Weird Mansion Entrance

Stejnou cestou jako předtím teď znovu doběhněte do jídelny. CHECKPOINT

Swamp Weird Mansion Dining

Jděte k holčičce v kleci a ta vám poví hádanku o hvězdičkách. Utíkejte do sklepa a tam zlikvidujte dva medvědy. Po nich vám zůstane kaleidoskop. Doběhněte zpět do jídelny a jděte k obrazu. Měsíc tu je, hvězdy ne... Nejdříve si místo baterky dejte kaleidoskop a pak na obraz zamiřte zbraň. Otevřou se dveře a holčička vám dá druhou hádanku.

Jděte dveřmi směřujícími na půdu a zastavte se v pokoji. Prohlédněte si barometr na stěně a pak se jděte podívat na projektor. Přepínejte snímky tak dlouho, dokud se neobjeví další číslo. Zaútočí na vás dva medvědi a z nich vám vypadne modrý sklo na baterku. S ním posviťte na stěnu vedle summonu pro Astral a měli byste mít všechna tři čísla. Vraťte se k holčičce, zlikvidujte medvídka a naučíte se další schopnost pro Astral. Jděte k summonu a přepněte se na Astral. Aktivujte novou abilitu a prolezte zelenou tekutinou ve stropě. Pak aktivujte prvotní schopnost a s tou otevřete tlačítkem dveře. S Lazarusem vyběhněte na půdu za holčičkou a až vám dá pokyn, sledujte ji do jídelny k obrazu. CHECKPOINT

Swamp Mansion Gantries

Po filmečku se vydejte za holčičkou a následujte ji ,dokud obří krokodýl nezničí dřevěný most. Otočte se a podívejte se na kůlnu. Vylezte po žebříku a sjeďte po kabelu elektrického vedení na vodní nádrž. Slezte z ní a zamiřte za holčičkou.

Swamp Phantom

Párkrát si zastřílejte do krokodýla a na scéně se objeví fantom osobně. Toho normální municí nezraníte. Jediné, co mu dokáže ublížit, jsou trosky z domu. Jinými slovy ho musíte navést tak, aby namísto vás udeřil do domu a zranil se tak. Až se vám to povede třikrát, ujedete společně s holčičkou pryč. CHECKPOINT

Swamp Final Fight

Stejně jako v bažinách musíte fantoma nalákat, aby udeřil do sochy uprostřed

zahrady. Pak se s krokodýlem rozdělí a začnou se likvidovat navzájem. Zapněte si spektrální vidění a čekejte, dokud nebudou mít monstra málo energie a pak je chytněte.

Nová škola

Po získání granátometu se vydejte ven do hlavní haly. Po vyběhnutí schodiště se dostanete do chodby se skříňkami. Druhý konec chodby bude zatarasen harampádím, které odstraňte jednou ranou z granátometu. Po dvoře přeběhněte do další školy. Seběhněte po schodech a dlouhou chodbou doběhněte až ke vstupu do budovy. CHECKPOINT

New School Exterior

Od teď se budete setkávat s několika dalšími typy duchů. Hlavně si musíte dát pozor na Poltergeisty, kteří mají schopnost být neviditelní a nadnášet věci. K tomu, aby byli vidět, je zapotřebí je nalákat do dýmu nebo pod vodu.

Vstupte do školy a utíkejte na konec chodby nalevo. Za dalšími dveřmi bude pět očíslovaných dveří, ve kterých budete muset polapit dohromady pět poltergeistů. V první učebně zviditelníte ducha tak, že zapnete televizi v dřezu, která pak vybouchne a tím vytvoříte dým. Ve dvojce pouze stačí zapnout větrák. Třetího ducha objevíte, když rozstřelíte bombu s kyslíkem a okno. Ve čtvrté místnosti vezměte lahvičku s tekutinou, položte ji na hořák a zapněte ventilaci. Až budete ve druhém patře, zastavte se v místnosti označené jako „Janitors" a pusťte hlavní uzávěr vody. Poslední duch se vám ukáže, až rozstřelíte protipožární rozprašovače vody na stropě. Ve chvíli, kdy polapíte pátého poltergeista, se Astral naučí jejich abilitu hýbání s nábytkem. Vraťte se do prosklené hlavní chodby a utíkejte na její druhý konec. Tady se přepněte na Astral a poltergeistovou abilitou zničte zátaras. CHECKPOINT

New School Science Block

Následující část bude asi trochu matoucí, nicméně nenáročná a není potřeba ji popisovat. Proběhněte ruinami budovy až na konec a naleznete krabici obsahující upgrade pro granátomet. S tím budete moci střílet plynové granáty (je jich nekonečno), které vám na chvíli ukáží poltergeista.

Přepněte se na Lazaruse, vyběhněte ven z místnosti a dejte se na křižovatku, kde odbočte vpravo. Na dalším rozcestí nalevo uvidíte krátký filmeček, po jehož skončení se vydejte do protějších dveří, vedoucích do knihovny. Tady najděte a polapte dalšího poltergeista. CHECKPOINT

New School Library

Po zneškodnění ducha se vám zjeví hodná paní knihovnice a zasvětí vás trochu více do příběhu. K tomu, abyste mohli pokračovat dál, budete muset najít dvě knihy. První knihu najdete v horním patře knihovny. Zajděte zase za knihovnicí a najděte stojánek na knihu, kam ji budete moci položit. Přenesete se do Hawksmoorova zámku. Jen proběhněte chodbami a znovu se ocitnete v knihovně. Pro druhou knihu se musíte vydat na parkoviště. Tam se dostanete dveřmi v horním patře. CHECKPOINT

New School Car Park

Proběhněte okolo těžké techniky až k autobusu, seberte ze země knihu a v buse polapte ducha. Po návratu do knihovny znovu zajděte za knihovnicí a pak opět uložte knihu do regálu. Po přenesení se do knihy postupujte podle pokynů knihovnice a znovu absolvujte túru zámkem. Po splnění všech úkolů se vám otevřou dveře do divadla, kde vás bude čekat zakončení této kapitoly. CHECKPOINT

New School Theatre

5x Death Angel, 2x poltergeist

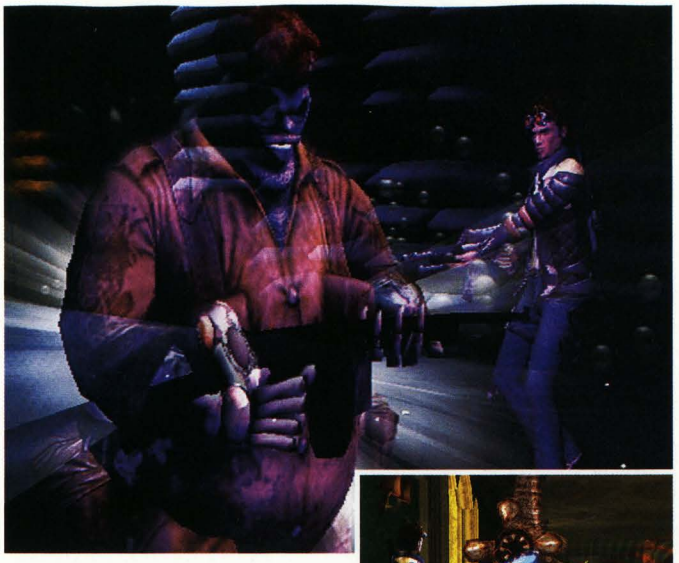
Nejdřív na vás Hawksmoor pošle pár stínů a po jejich polapení se na scéně objeví páreček poltergeistů. Tohle je snadné zakončení kapitoly.

Po souboji se objevíte zpátky u počítače. Po rozhovoru s ním vstupte do portálu. CHECKPOINT

LOĎ

Vehicle Hold

Seběhněte po schodech k tanku a vylezte do něj. Rozstřelte výbušné sudy před vámi a v klidu přejděte do další místnosti. Zde si z nákladáku napravo seberte munici, vložte ji do tanku nalevo a rozstřelte bránu. Přiběhne pár duchů, ty pochytejte a odejděte ze skladiště dál. Ve třetí místnosti znovu pochytejte několik duchů a jděte k výtahu, kterým přijede kulometčík. Abyste



ho chytili, musíte ho nejdřív vyčerpat a pak sestřelit kostlivce trčícího z jeho ramene. Pak výtahem můžete odjet dál. CHECKPOINT

Warehouse

Ve skladišti střelte do červené páky na trubce a uvolníte tím ducha a cestu dál. CHECKPOINT

Cold Storage

V mrazáku znovu střelte do červené páky a v dalším rovněž. Pak si budete muset přivolat na pomoc Astral a abilitou poltergeist odstranit zátarasy. Poté co dorazíte do kuchyně, budete muset projít přes kulometčíka a další chodbou se dostanete až na volně přístupnou palubu. CHECKPOINT

Ship Promenade

Po krátkém rozhovoru s počítačem vyjděte na palubu a prostřílejte se na schodiště. Vyjděte po něm a proklestěte si cestu na příď. Lazarus pak proskočí skleněným stropem ke kapitánovi. CHECKPOINT

Ship Bridge

Nyní se budete muset plížit jako ve starém dobrém MGS. Seběhněte schodiště v hale a vstupte do obytných místností. V nich jsou tři druhy chapadel. První, které se pohybuje, vás chytne a ožužlá. Druhé, které svítí, ovládá již zmiňované chapadlo a reaguje tak, že vás vidí. Třetí druh chapadel se orientuje zvukem, takže se musíte kolem něj opatrně protáhnout skrčený. Projděte mezi chapadly a dynamitem je odpalte. Takto odpalte tři nálože. CHECKPOINT

Ship Cabins

Projděte místností s detonátorem a jděte najít dynamit. Poté co ho naleznete, ho umístěte na rozbušku a odpalte nálož. Dírou slezte o patro níže.

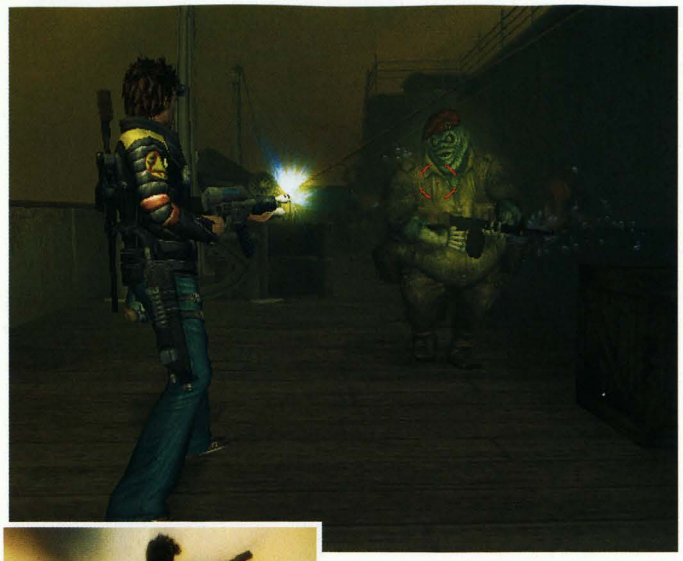
Nyní musíte najít čtyři dynamity a dostat se až do plechové místnosti se summonem. Vyvolejte Astral, vleťte do ventilace a vyletíte v tanečním sále. Zde jako poltergeist odstraňte sutiny u dveří v protějším rohu. Pak se přepněte zpět na Lazaruse a vraťte se do nedaleké chodby se schodištěm, odkud odejděte dveřmi do tančírny. CHECKPOINT

Ship Ballroom

Zde stačí pouze umístit všechny čtyři nálože a pod schody je odpálit. Pak můžete odejít dvojitými dveřmi. CHECKPOINT

Ship Funnel

Prolezte celou opičí dráhou až k hladině a detonátorem odpalte stěny nádrže. Jděte do nově otevřené místnosti a přepněte se na Astral. S tou leťte do vody a vplavte do zatopené chodby. Vydejte se vlevo a stále pořád dál, dokud se neodehraje animace. Pak plavte vlevo a ve slepém konci chodby vyplavte nahoru. Pak plavte směrem zpátky do místnosti s obří pumpou a proplavte jí. Poté v šachtě klesněte ke dnu a dostanete se do místnosti se zaseklými dveřmi. Jako poltergeist dveře uvolně-



te, vraťte se k pumpě a najděte ovládání, které jako revenant zapněte a tím odčerpáte vodu. Zrušte Astral a znovu se převtělte do Lazaruse. Slezte po žebříku do nejspodnější chodby a seběhněte v ní po schodech do spodního patra. Pak najděte červené dveře. CHECKPOINT

Ship Engine Rooms

Otočte kolem na stěně a otevře se bezpečnostní poklop. Spusťte se do místnost s motorem a slezte na motor. Z něj pak přeběhněte na železnou konstrukci a po té přeběhněte do další místnosti. Tady na vás zaútočí houf vojáků. Po jejich likvidaci se vydejte na balkon a zamiřte do malé místnosti v rohu. Po krátkém rozhovoru přeběhněte po balkoně k levé turbíně a pistolí začněte kropit vzdálené chapadlo. Takto odpoutáte pozornost a zajistíte bezpečný průchod kapitánovu tělu, které půjde zprava k detonátoru nalevo. Až umístí výbušninu, odpalte nálož. Za dveřmi bude chrápat obří příšera, kterou ale nejdříve budete muset vzbudit. Vyběhněte po rampě nalevo. CHECKPOINT

Ship Engineering Areas

Nyní budete muset osvobodit tři mechaniky, kteří znovu uvedou loď do pohybu. První bude přilepený na stěně. Jednoduše ho ze slizu vystřílejte a až uvede turbíny do provozu, budete moci pokračovat dál. Až se dostanete k summonu, vyvolejte Astral, plavte s ní pod vodu a vydejte se podvodní cestou do místnosti s motorem. Po chvíli byste měli před vámi vidět druhého technika, kterého osvobodíte tím, že k němu přiletíte co nejblíže. Pak vraťte ovládání Lazarusovi. Běžte k motoru, vylezte po žebříku, přejděte do přilehlé místnosti a osvoboďte posledního mechanika. CHECKPOINT

Ship Beast Awakes

Kraken

Po probuzení příšerky vás bude čekat souboj s kapitánem Krakenem. Způsob, kterým musíte porazit příšeru, je trochu záludný, ale poměrně snadný. Počkejte, než se objeví Fortesque s tankem, a připravte se k akci. Dívejte se na tank a až uvidíte, že vystřelil, pokuste se najít střelu zapíchlou v příšeře. Pokud ji nevidíte, musíte se spoléhat na změnu zabarvení zaměřovače. Pak začněte střílet do patrony a až vybuchne, vylétne z příšery duch, kterého musíte polapit. Po chycení tří takto uvolněných duchů je s příšerou amen.

VĚZENÍ

Prison Docks

Vyčistěte přístavní část, vyběhněte po rampě a vstupte do domu. Proběhněte jím a po vyjití z něj se dejte vlevo. Poté co chytnete třetího hlídače, získá Astral abilitu převtělení. Utíkejte po nádvoří až ke kostelu, ve kterém seberte Laso Weapon. Skrze kostel se dostanete po úzké cestě až ke vchodu do jeskyně. CHECKPOINT

Prison Sewers

Projděte stokou až k výtahu a vyjeďte s ním nahoru. Hned poté bude následovat další CHECKPOINT.

Prison Filtration Works

Uložte si hru, teď to tu bude trochu drsnější. Projděte do první kruhové místnosti. Tady proběhněte vodou a projděte bránou do druhé kruhové místnosti. Znovu seskočte do vody, vytáhněte se na protější straně a doběhněte do třetí nádrže se summonem. Vyvolejte Astral a přeleťte s ní do předchozí místnosti. Přepněte se do pohledu první osoby a rozhlédněte se po místnosti. Všimněte si označených kolejnic a výhybek. Jako Poltergeist je musíte zničit a změnit jejich směr a potom zaletět k horníkovi rubajícímu u stropu, převtělit se do něj a narubat kámen do vozíku. Pokud jste nezapomněli nějakou kolejnici nebo výhybku, vozík skončí převrácený ve vodě. Přepněte se zpět na Lazaruse, vraťte se do druhé místnosti a po vozíku se dostaňte k východu z podzemí. Výtahem odjeďte pryč. CHECKPOINT

Prison Steam Pipes

Opatrně proběhněte chodbou s unikající párou a vylezte po žebříku do sprch. Pakliže jste viděli fenomenální Skálu se Seanem Connerym, tak vám musí být tato scéna přinejmenším povědomá. Až se zbavíte strážných, vylezte na ochoz a deaktivujte alarm. Vespod se otevřou dveře vedoucí do zdravotnického bloku. CHECKPOINT
Prostřílejte se lůžkovou částí až k operačnímu sálu a chytněte pana doktora. Polapte všechny zbývající duchy, na které narazíte, a otevřou se vám dveře na dvůr. CHECKPOINT

Prison Reception

Po vstupu do recepce se dejte vpravo a malá chodba vás zavede do návštěvní místnosti. Zvedněte zvonící telefony a po scéně s ženou držící růži se vydejte zpět do haly. Vyběhněte po schodech nahoru a vyvolejte Astral. S tou proleťte dírou v zemi, převtělte se do hlídače ovládajícího brány a otevřete s ním zamčenou mříž. Opusťte jeho tělo a proleťte do chodby sousedící s celou, kde je zavřený Revenant. Na protějším konci chodby vyleťte ke stropu a proleťte dírou do druhého patra. Další dírou slétněte do zbrojnice a z ní se dostanete do chodby, která vede do kuchyně. Na konci chodbu bude u stropu další díra, která povede až do cely s Revenantem. Přeneste se do něj, rozbijte stěnu (R1+R2) vedoucí na chodbu i stěnu sousedící s kuchyní a pak se na chodbě porozhlédněte po prasklině ve zdi. To by měl být vchod do výslechové místnosti. V ní rozbijte dřevěnou přepážku s telefony a z Revenanta se přepněte zpět na Lazaruse. S ním se znovu vydejte do výslechové místnosti a seberte na zemi ležící růži. Proběhněte jídelnou, pakliže chcete, zaběhněte si do zbrojnice pro munici a pak zamiřte do malé místnosti v zadní chodbě uzavřené železnými

dveřmi. Stiskněte tlačítko na stěně a budete přepuštěni do druhého bloku. CHECKPOINT

Prison Cell Block

Proběhněte celami se zavřenými duchy a dostanete se do další sekce, kde bude šest cel. Jděte do prostřední cely napravo a dejte růži do vázy. Poté co se objevíte v jiném prostředí, vyběhněte po schodech a jděte do pokoje napravo. Z postele si seberte fotku a po návratu do vězení dejte fotku na stěnu v první cele zleva. Znovu se ocitnete „jinde", ale tentokrát budou otevřené dveře do pokoje nalevo, kde bude malá holčička. Po rozhovoru s ní se znovu navrátíte do vězení. Jděte zpět do cely s růží a automaticky se přenesete do domu. Tam si z dětské postele seberte medvídka. Zase se vydejte do domu s holčičkou a dejte jí medvídka. Za něj dostanete sošku a tu pak použijte u domečku ve třetí otevřené cele. CHECKPOINT

PRISON DEATHROW

Agglin

Hlavní je se mít na pozoru před tím, aby se nezranil profesor Richmond. Jeho smrt je rovnou Game Over. Vezměte si brokovnici nebo ještě lépe Lasso Weapon, a začněte to pumpovat do elektrikáře. Až bude mít dost, přeleze do elektrického vedení a vy ho pak budete nahánět společně s Richmondem po půlce vězení (bez možnosti uložení, samozřejmě...). Nakonec se dopracujete až do místnosti s generátorem. Dokud bude v provozu trojice generátorů, bude veškerá snaha o střílení do ducha zbytečná. Podívejte se na generátor a hledejte malý panel, který se v zaměřovači označí červeně a rychle ho zničte. Pokud duch vyletí doprostřed místnosti a začne si dobíjet energii, začněte do něj střílet pistolí. Po chvíli vás zase začne honit, ale aspoň nebude natolik nebezpečný a smrtelný jako předtím. Až zničíte generátory, nebude už dodělání Agglina takový problém. CHECKPOINT

Prison Scrapyard

Raději si uložte hru, kdo ví, na co ještě narazíte. Utíkejte až na otevřené prostranství, na kterém na vás zaútočí pár poltergeistů. Poté, co je pochytáte, se vám otevře cesta dál. Další legrace bude s chytáním poltergeista, který ukradl závlačku z lisu. Buď ho můžete zplynovat, nebo na něj pustit proud vody z vodárenské věže. Až ho sejmete, dostanete součástku z lisu a po jeho spuštění budete moci proběhnout dál. CHECKPOINT

Prison Junk Yard Challenge

Promluvte si s doktorem a on vám upraví brýle tak, abyste jimi viděli poltergeisty. Chytněte dalšího skřeta, který se bude poflakovat kolem, a odboural se bariéra blokující cestu dál. Bude následovat legrační souboj s obřím mechem postaveným z odpadků. Jediná možnost, jak ho zlikvidovat, je chytit poltergeisty, kteří ho ovládají. Potom se vydejte za Richmondem, se kterým doběhnete až k majáku. Vaše brýle si profesor vypůjčí a připevní je na maják. Tím, jak se bude světlo otáčet, bude chvílemi ozářený poltergeist ovládající velkého robota. Nakonec ducha polapte a tím se ukončí předposlední epizoda.

VOJENSKÁ ZÁKLADNA

Military Base Hub Gates

V této části fungují senzory, které neumožní otevření dveří dřív, než je daná oblast vyčištěná od duchů. V této části se v podstatě není kde ztratit, protože vás profesor celou dobu povede a jediným vaším úkolem je chránit ho. Poté co pochytáte všechny duchy v první místnosti, přejděte do chodby, ze které společně dorazíte k výtahu, který vás odveze k centrální místnosti komplexu. CHECKPOINT

Military Base Command Sector

Chytněte černé duchy a počkejte, až Richmond hackne terminál a otevře cestu dál. Dalším výtahem se dostanete do překladiště, ve kterém se nejdříve zbavte všech nepřátel a pak přeběhněte do druhé části a po dřevěných paletách vylezte na balkon. Přeběhněte po obvodu celé místnosti až k vypínači od místnosti, kde je zavřený Revenant. Až ho chytnete, bude konečně Richmond schopný otevřít dveře do spodních pater. CHECKPOINT

Military Base Depot Lift

Následující části budou pouze akční záležitost. Chytejte vše, na co narazíte, a neustále mějte profesora na očích, aby mu nikdo nemohl ublížit. Nakonec dorazíte do Briefig Room, kde se odehraje krátká scénka. CHECKPOINT

Military Base Briefing Room

Dalším transportérem se dostanete znovu k jádru, kde seběhněte po schodech dolů a společně s Richmondem odcestujte do podzemní jeskyně. Po chvíli doběhněte až k Hawksmoorovu hradu. CHECKPOINT

Military Base Castle

Pokračujte v následování profesora až k dalšímu výtahu. Sjeďte dolů a začne se odvíjet naskriptovaná sekvence. Hned po jejím konci další. Game Over? CHECKPOINT!!

Military Base Munitions Depot

Hehe, vyděsili jste se, co? Mechanický Richmond má neomezenou munici, ale zase si nemůže dobíjet munici. Nesnažte se před nepřáteli utíkat, jednoduše je vyraste a je to. Takže na prvním rozcestí jděte doleva a na další křižovatce vlezte do transportéru po vaší pravé ruce. Dostanete se do kruhové místnosti s jádrem. Zahněte vpravo, vykillujte duchy a projděte dveřmi do další chodby. V ní se robot propadne dolů do spodnějšího patra. Jděte do zeleně osvícené chodby a projděte jí až na konec. Na jejím konci vyjděte do souběžné chodby označené nápisem „LEVEL 3B-1 LAB ROOM". Tady zapadněte do prvních dveří po pravé straně. Zde se odehraje rozhovor s profesorem a po něm se odeberte zpět k místu s nápisem. Jděte odsud pořád rovně, dokud po pravé straně nenarazíte na další laboratoř. Jděte se podívat k okýnku v boku místnosti a tím akce za robota končí.

Jestli Lazarus někdy záviděl Astral její schopnost létat, může si to právě vyzkoušet. Vyleťte do potrubí nad vámi a putujte jím až do kruhové místnosti s jádrem. Najděte další potrubí vedoucí vertikálně a vyleťte o dvě patra nahoru. Potrubím se vydejte ven z jádra a doleťte do další místnosti, kde se budete moci dostat ven z potrubí. Tam pak zamiřte doprava a leťte pořád dál, dokud nezačne další filmeček. CHECKPOINT

Finální souboj

Pokud byste čekali megalomanskou bitvu jako ve Hvězdných válkách, máte smůlu. Ani supertěžkého bosse tu nemáte. Hawksmoor bude pořád dokola vyvolávat hromady příšer a vy je budete pořád dokola likvidovat. Nezatěžujte se běháním po aréně kvůli sbírání lékáren, pouze používejte granát jako magnet. Občas k vám Hawksmoor přiletí a bude prudit, ale dokud nezničíte všechny příšery, které vyvolá, bude nezranitelný. Poté co skončí s cirkusem, se do něj pusťte a řežte to do něj, co to půjde.

Lukáš Kolínský

Serious Sam: Next Encounter

INFO

■ **VYDAVATEL:** Take 2 ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-4
■ **VÝROBCE:** Climax ■ **RECENZE:** PLAY 3 - 70 %

Tahle zběsile akční hra rozhodně navozuje starou dobrou střílecí zábavu.

Počítejte s tím, že máte před sebou pořádný akční nářez...

Připravte se na čistě akční hru, ve které se nemusíte zatěžovat hledáním cesty nebo nedej bože řešením nějakých složitějších herních situací. Jediné, o co zde jde, je přežít a dosáhnout co nejvyššího skóre. Hra vás většinou úrovní snadno provede a to i v situacích, kdy musíte buď najít nějaký předmět, nebo přepnout nějaký vypínač (v obou případech hra označí váš cíl nepřehlédnutelnou šipkou). Směr postupu vám buď naznačí krátké animace, nebo jednoduše stačí pokračovat dál jedinou možnou cestou. Často také narazíte na dveře se žlutým křížem. V takovém případě je před vámi jasný úkol: musíte odrazit několik vln útočníků, kteří se objeví ve vašem bezprostředním okolí.

Pokud ovšem chcete v této hře uspět, tak si musíte vytvořit pár základních herních návyků, které vám pomohou přežít. Tím prvním a nejzákladnějším je naučit se využívat všechny zbraně, které máte k dispozici. Ne všechny zbraně se totiž hodí do všech herních situací. Například automatické zbraně jsou vhodné pro boj na větší vzdálenost, protože jsou velmi přesné a jejich účinnost se vzdáleností neklesá (navíc se můžete spolehnout na velmi užitečné automatické zaměřování). Naproti tomu taková brokovnice je pro boj na menší vzdálenost nepřekonatelná (zkuste ji hlavně na odolnější protivníky), ale na větším prostranství vám moc nepomůže.

Na druhém místě je schopnost šetřit municí, které zde budete potřebovat neuvěřitelné množství. Všude kolem se sice povaluje spousta beden s municí, ale také budete narážet na nevídané množství nepřátel. Základem je pravidelně střídat zbraně, protože zásoba munice pro jednotlivé zbraně je značně omezená. Vedle toho je ale také velmi důležité pravidelně používat zbraně s neomezenou municí. Tou nejúčinnější je dvojice pistolí, které jsou překvapivě účinné. Jejich jedinou nevýhodou je neustále přebíjení vynucené jejich malým zásobníkem. Pokud vás však velká skupinka nepřátel nezatlačí do kouta, tak to ani moc nevadí. Druhou zbraní s neomezenou zásobou munice je motorová pila. To je ale dost specifická zbraň, kterou využijete jen v boji s protivníky, kteří útočí na blízko. Přesto se najdou situace, kdy se hodí.

Třetí zásadou je neustálý pohyb. Nikdy totiž nemůžete vědět, co se děje za vašimi zády. Proto se nikdy nezastavujte a stále dělejte úkroky. Během nich se pomalu otáčejte a kroužením se pohybujte kolem protivníků, o kterých už víte. Boj většinou probíhá na velkých prostranstvích, takže se nemusíte bát, že budete stále narážet do stěn. A když už jsme u toho pohybu, tak se musíme zmínit také o udržování dostatečného odstupu od nepřátel. Většina protivníků se střelnými zbraněmi totiž používá pomalu letící munici. Díky tomu je pro vás výhodou, když se přestřelka odehrává na větší vzdálenost. Vaše automatické zbraně z vás v takové situaci udělají téměř nepřemožitelného.

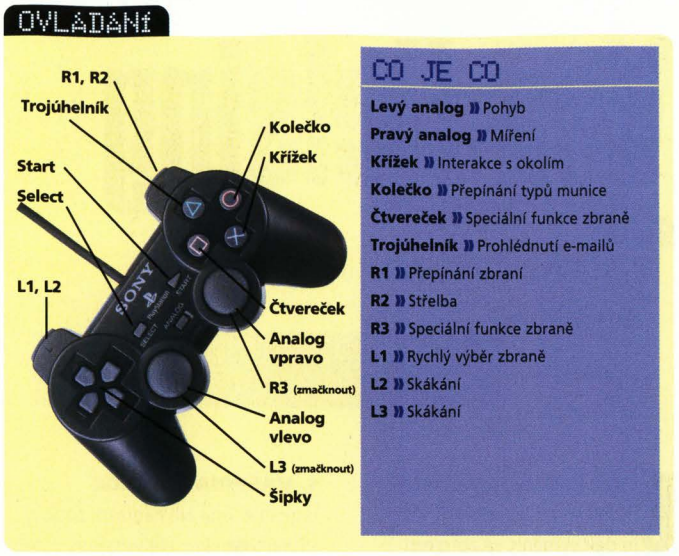
Nyní tedy víte, jak ke hře přistupovat. Záleží jen na vás, jak dokážete tyto rady zúročit. Kromě řadových nepřátel jsou zde ale také tři bossové, na které budete potřebovat trochu jinou taktiku. Proto jsme se rozhodli, že vám poradíme, jak na ně.

Diablotaur

Prvním bossem hry je ohromná příšera, se kterou se utkáte v římském koloseu. Jako zbraň vám doporučujeme použít odstřelovačku, která je tím nejúčinnějším, co máte na konci první epizody k dispozici. Velmi platnou zbraní je ale také raketomet, který sice není tak účinný, ale dosáhnete s ním lepší kadence střelby. Výběr zbraně tedy problémem nebude (pokud jste si našetřili dost munice). Horší to bude s úhybnými manévry při protivníkových útocích.

Asi nejnebezpečnější zbraní vašeho protivníka jsou modré lasery, které jsou velmi přesné. Bohužel se jejich palbě pouhými úkroky nevyhnete, takže budete muset kličkovat. Kmitejte ze strany na stranu a modlete se, aby šly střely mimo (v podstatě musíte naznačit úkrok a pak změnit směr). Druhou protivníkovou zbraní jsou raketomety, které před každým výstřelem zvedne nad hlavu. Proti nim vám úkroky naštěstí stačit budou. Poslední střelnou zbraní jsou rotační kulomety s naváděnými střelami. Zde to chce nevzdalovat se od Diabotaura příliš daleko a nepřestávat kolem něj kroužit. Na menší vzdálenost se totiž jeho střely nezaměří.

Nyní tedy víte, jak se vyhnout základním útokům protivníka. Souboj vám ale bohužel budou zpestřovat také skupinky sebevrahů a vel-



kých gladiátorů. Jakmile se na scéně objeví, tak se přepněte na některou z méně účinných zbraní (doporučujeme brokovnici nebo rotační kulomet) a všechny je postřílejte. V souboji s Diablotaurem pokračujte až ve chvíli, kdy bude kolem klid. Pokud budete mít dost trpělivosti, tak ho nakonec přemůžete.

Subterranean Emporer Hydra

Druhým bossem hry je tříhlavá hydra, která se ukrývá v podzemí hluboko pod palácem. Stejně jako Diablotaurus vám dá asi hydra pořádně zabrat. Jako primární zbraň vám tentokrát doporučujeme použít Serious/SBC Cannon. Vzhledem ke značné výdrži vašeho protivníka ale nejspíš opět dojde i na odstřelovačku a raketomet, bez kterých by to asi nešlo. Pokud jste tedy připraveni na souboj, tak doběhněte do středu arény a sledujte, jak si hydra kolem vás proráží otvory pro své tři hlavy.

Zpočátku budou všechny hlavy útočit postupně. Díky tomu si můžete zvyknout na jejich útoky. Asi nejnebezpečnější je dračí hlava, která na vás bude plivat oheň a posílat ohnivé koule. Nebezpečí těchto útoků spočívá v tom, že pokud začnete hořet, tak přijdete o značnou část zdraví, což si prostě nemůžete dovolit. Proto musíte na tuto hlavu od začátku používat jen ty nejúčinnější zbraně. O něco málo příjemnější je modrá hlava, která používá jako zbraň lasery. Asi nejméně nebezpečná je třetí hlava, která na vás bude vystřelovat vrtáky, které krátce po zavrtání explodují. Těmto útokům se dá docela snadno uniknout, takže se na ni můžete vždy těšit.

Až přijde hydra o zhruba 15% zdraví, tak se její taktika změní. Začne útočit dvěma hlavami najednou, takže je po pohodě. Společně budou naštěstí útočit jen hlavy s lasery a vrtáky (pořádně si zaběháte). Dračí hlava bude útočit sama, takže se můžete soustředit na její ohnivé koule. Stále platí, že si nemůžete dovolit ani jeden zásah ohněm, protože byste přišli o příliš mnoho zdraví. Když bude hydře zbývat pouze polovina zdraví, tak začnou útočit všechny hlavy najedenou. Snažte se držet dál od dračí hlavy a rozhodně ji zničte jako první. Pak zničte hlavu s laserem a hlavu s vrtáky si nechte nakonec.

Sirian Dark Lord

Závěrečný souboj hry rozhodně nebude jednoduchý. A pokud si ho nechcete ještě ztížit, tak postupujte hned od začátku podle našich rad. Když vejdete do arény, nesbírejte zdraví ani brnění, které leží po stranách baťohu s municí. Pokud je totiž seberete před baťohem a v průběhu souboje zemřete, tak se zdraví ani brnění neobnoví. Pokud ale sebráním baťohu zahájíte souboj, tak si je můžete při každém novém pokusu opět sebrat! Nyní tedy k vašemu protivníkovi. Tento souboj se bude od obou předchozích výrazně lišit. Dark Lord je totiž po většinu souboje nezranitelný (což je s jeho výzbrojí dost nefér). Naštěstí ale nemá moc zdraví.

Nejprve se budeme věnovat útokům vašeho protivníka. Prvním z nich jsou nepříjemné rakety, které vystřeluje v celých sériích. Naštěstí jejich vypuštění včas rozpoznáte podle polohy protivníkovi ruky. Druhým útokem jsou velmi nebezpečné ohnivé koule, které vám mohou ubrat celé zdraví jediným zásahem. Proto se jim musíte vyhnout za každou cenu. Podobné je to s koulemi plazmy. Asi nejméně starostí vám nadělá rotační kulomet, který není na rozdíl od kulometu Diablotaura naváděný. Postupem času se ještě k tomuto arzenálu přidá nepříjemný laser. K tomu na vás útočí ještě řadoví protivníci, kteří se budou do arény neustále teleportovat. Zkrátka se nesmíte ani na chvilku zastavit, protože se kolem vás rozpoutá hotové peklo.

A jak tedy můžete Dark Lorda porazit? Samozřejmě ho musíte připravit o jeho nezranitelnost. Toho docílíte tím, že zničíte všechny jeho robotické součástky. Na to vám doporučujeme použít rotační kulomet, který si s nimi poradí velmi rychle. Jakmile všechny robotické součástky zničíte, Dark Lord znehybní a vystřelí několik laserových výbojů. To je pro vás znamením k útoku. Použijte odstřelovačku se zoomem a přímo zepředu vystřelte několikrát do středu jeho hlavy (rozhodně na ni nestřílejte ze strany). Pokud budete mít štěstí, tak stihnete 3 nebo 4 výstřely. Na normální obtížnost potřebujete Dark Lorda znehybnit nejméně dvakrát. Po jeho zničení si vychutnejte závěrečnou animaci.

Jakub Holý

Van Helsing

INFO

■ **VYDAVATEL:** VU Games ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Sapphire Sudios ■ **RECENZE:** PLAY 3 - 70 %

Být nevystoupal k adrenalinové ryzosti DMC, neklesl ani na úroveň běžné komerční břečky.

Jestli jste se namlsali filmem,
není nic snazšího než pokračovat hrou...

Během celé hry sbírejte křížky poházené v lokacích - můžete je pak vyměnit ve zbrojnici (Armory) za užitečné doplňky a bojové techniky. Další předměty najdete v sudech, bednách a jiných „rozbitných" předmětech, takže sekejte do všeho, co vám přijde pod ruku.

PROLOG

Přeběhněte k oltáři uprostřed chrámu a vlevo od něj vyskočte dvojitým skokem na regály. Kotevním lanem se přitáhněte nahoru na ochoz a z jeho konce se pomocí kotvy přehoupněte pod lustrem na protější stranu, kde vejděte na schodiště.

BOSS: HYDE

Se stisknutým tlačítkem L1 používejte ⊗ k úhybným pohybům a △ pro útoky. Po chvíli je Hyde poražen. Pokud vám spadne při boji klobouk, nezapomeňte jej zvednout.

1. VASERIA VILLAGE

U znamení na zdi nádražní budovy stiskem L1 aktivujte vylepšení útoku a prorazte ostřími (Tojo Blades) stěnu v místech, kde se znamení nachází. Ze skrýše seberte Cheat Glyph. Vběhněte do lesa a u rozbitého mostu seskočte dolů k ovládání jeřábu. Po jeho aktivaci (pootočení jeřábu) vyskákejte po skalních výčnělcích vzhůru k mostu a přehoupněte se, pomocí kotvy zachycené na rameně jeřábu, přes propast. Vstupte do lesa, vypořádejte se s kostlivci, na mostě seberte doplňovač zdraví a vejděte do vesnice. Pobijte kostlivce na vstupním prostranství, vyběhněte po schodech naproti vstupních vrat a v prostoru za sudy najdete na plácku mezi domy doplňovač vylepšeného útoku. Vraťte se na vstupní prostranství a proběhněte uličkou nalevo od schodiště vstříc hordě kostlivců. Po jejich porážce zdolejte vysoké dřevěné schody na plácku před kostelem, kde po souboji s nemrtvými vyskákejte na střechu domu, stojícího u horního konce již zmíněného schodiště. S kotvou v ruce se projděte po střechách okolních domů, posbírejte zde roztroušené předměty a pak seskočte dolů. Uličkou vpravo od kostela pokračujte v putování. U věže odolejte přesile kostlivců, kotevním hákem se vyšvihněte do okna v patře a uvnitř místnosti seberte ze stolu brokovnici. Seskočte na dvůr, přeběhněte k vratům se znamením a střelbou z brokovnice si uvolněte cestu. Na plácku u fontány vás očekává muž v kápi.

BOSS: FRANKENSTEIN

Uskakujte před jeho plošnými útoky a ve chvíli, kdy na vás zaútočí, jej přeskočte. Tím se dostanete za jeho záda a získáte čas na střelbu.

2. VASERIA CHURCH

Nalevo od padacího mostu použijte kotvu k aktivaci spouštěcího mechanismu a přeběhněte po spuštěném mostu. Proběhněte mezi domy (na střeše jednoho z nich je bonusový předmět - polovina prodloužení zdraví) a na konci uličky projděte železnou bránou na prostranství u hřbitova. Postřílejte kamenné chrliče a ze studny si vyzvedněte „magické vejce". Brokovnicí prostřelte dřevěná vrata se znamením, v prostoru za nimi zlikvidujte další chrliče. S vylepšenými ostřími proražte ve spodní části věže, nacházející se vlevo, znamením opatřený prostor, z úkrytu vezměte Cheat Glyph, po schůdcích v sousedství stojící budovy vyběhněte ke zdi a kotvou se vytáhněte na římsu pod schodištěm u kostelu. Po úvodním souboji s trojicí démonek si to rozdejte s Arishkou.

BOSS: ARISHKA

Stejná taktika jako u Frankensteina s tím, že namísto útoků ostřími je lepší preferovat střelbu z větší vzdálenosti.

3. IGOR

Udeřte do žebříku, seberte ze země polovinu prodloužení zdraví, prozkoumejte třetí knižní regál zleva a po odkrytí tajných dveří vstupte na schodiště, po němž seběhněte do úzké chodby, která vás zavede do místnosti se sochou anděla. Až vyřídíte zde strážící kostlivce, vyskočte na mísu, kterou drží anděl v rukou a seberte zde zrychlovač. Utíkejte dál chodbou ke kamennému schodišti a před ním ve výklenku napravo odstřelte brokovnicí znamení. Z prostoru za ním seberte Cheat Glyph. Po zničení hlídky nemrtvých vyběhněte po kamenném schodišti k vratům, jimiž projdete do krypty. Z rakve nalevo seberte kuši a z otevřené rakve na druhém konci řady vezměte další Cheat Glyph. Vyjděte na hřbitov, kde postřílejte kuší hejno sov. Ve spodní části hřbitova u že-

lezné brány zvedněte polovinu prodloužení zdraví a ze střechy krypty doplňovače vylepšených útoků a života. Potom přistupte k bráně za kryptou a střelte kuší do světélkujícího ornamentu. Otevřenou bránou opusťte hřbitov. Na břehu řeky poraz te démony a utíkejte proti proudu do sousední oblasti, kde se vypořádejte s útočícími chrliči. Pomocí kotvy zdolejte skalní stěnu a doběhněte ke kamenné soše se znamením. Po boji s hordou démonek vyskočte na podstavec sochy a úderem ostří je porazte tak, že vytvoří můstek k nedaleké skalní plošině. Touto vzniklou stezkou doběhněte k říčce, v níž zlikvidujte několik démonů, načež přes skálu u vodopádu vyskočte k soutěsce, kterou opustíte oblast. Následně vás čeká boj s Igorem.

BOSS: IGOR

Zůstaňte v pohybu a rychlými skoky se vyhněte granátům. Čelem k Igorovi (stiskněte R1) dělejte úkroky stranou a současně střílejte. Takto se účelně vyhnete Igorovým ohnivým salvám. Několikrát tento postup opakujte a můžete se mrknout na animačku s vlkodlakem.

4. PRINCE VELKAN

Jste opět na hřbitově. Zbavte se kostlivců a kromě jiného posbírejte ze střechy krypty doplňovače vylepšených útoků a života. Další doplňovač naleznete v níže položené části hřbitova - u vyražené brány, kterou poté projděte na prostranství se studnou. Na dně studny seberte zrychlovač a pak, ve stopách vlkodlaka, opusťte dvůr protější železnou bránou. Ve vesnici, u třetího domu napravo, vyskákejte na plošinu nahoře nad střechou a střelbou z kuše cílenou do světélkujícího ornamentu zpřístupněte cestu k Cheat Glyphu. Běžte cestou přes vesnici pronásledujíce vlkodlaka (Prince Velkana) a v místech, kde vás napadne poprvé, vyskočte na střechu domu napravo. Najdete tam doplňovač vylepšených útoků. Až přejdete přes padací most a na prostranství s fontánou znovu zaženete Velkana, porozbíjejte květináče v okolí - získáte tak spoustu křížů. Pak pokračujte v pronásledování. Po několika soubojích s chrliči vás čeká finální souboj úrovně.

BOSS: VELKAN

Kotouly do stran uhýbejte před jeho drápy a vzápětí mu vpalte pár kulek do kožichu. Opakujte až do vítězného konce.

5. CASTLE FRANKENSTEIN

Na mostu před vesnicí seberte doplňovač zdraví, rozprašte skupinku démonů a doběhněte k mlýnu, kde brokovnicí rozstřelte vchod se znamením. Přitáhněte se kotvou vzhůru, ihned vyskočte a měli byste se ocitnout na terase v horní části mlýna, kde můžete vzít druhou polovinu prodloužení zdraví. Z tohoto místa lze zahlédnout bonusový předmět, ležící na skále před mlýnem. Z úpatí skály se k němu přitáhněte kotvou. Získáte tak další polovinu prodloužení zdraví. U podstavce pod skálou můžete umístit magické vejce a vyzkoušet poprvé teleport k soubojové aréně. Až se vrátíte, přeběhněte okolo mlýna a vstupte branou do lesa. Na jeho konci vejděte na nádvoří Frankensteinova hradu. Postřílejte chrliče na střeše kočáru, v případě potřeby vezměte doplňovač života. V prostoru sousedního nádvoří po krátkém boji seberte druhou polovinu prodloužení zdraví a vstupte do hradu. V přízemí zlikvidujte (nejlépe brokovnicí) hejno skřetů, vyběhněte po schodišti a na pravém konci ochozu se pomocí kotvy zhoupněte ke vstupu do zbrojnice. V přízemí, po likvidaci hordy skřetů, seberte ze země zrychlovač a z regálu „upgrade brokovnice". Vraťte se do vstupní haly, vchodem vedle schodiště nalevo vejděte do sousedního sálu, kde z kuše vystřelte do amuletu v rukou sochy. Postřílejte útočící skřety a přistupte ke zbořené zdi v pozadí. Vyběhněte po sutinách, vyskočte nalevo na zborcenou uličku, kde seberte doplňovač života. Přistupte k soše a vystřelte do podstavce se znamením brokovnicí s vylepšenou municí. Z krbu vezměte „vejce", vyskákejte přes zborcenou zeď na pravou část terasy a projděte dveřmi do prvního patra vstupní haly. V zadní části sálu rozstřelte vylepšenými broky dřevěné dveře se znamením a vstupte do polozbořené chodby. Probojujte se přes houf kostlivců ke dveřím na opačném konci chodby a v místnosti za nimi zlikvidujte hejno skřetů. V průvanu se pohybujícími vraty na opačné straně místnosti vyjděte na terasu a vyskočte na římsu. Vylepšenými broky odstřelte označené dveře a ze skrýše seberte polovinu prodloužení zdraví. Seskočte na nádvoří, vypořádejte se s démony a umístěte na podstavci u domku nalevo magické vejce. Vraťte se portálem zpět a vstupte do přístřešku v sousedství podstavce. V jeho zadní části se spusťte výtahem do podzemí. Proběhněte chodbou plnou kostlivců a v té následující se vypořádejte se skřety. Proběhněte okolo mohutného soukolí a dřevěnými vraty vejděte do kruhové místnosti s plošinou. Postřílejte dorážející potvory, skočte na plošinu a kotvou se přitáhněte vzhůru. V líhni netopýrů postřílejte právě narozená monstra, vzadu u schodiště se kotvou vytáhněte na balkón, kde seberte elektrickou pušku. Dírou ve zdi seskočte (stiskem ◎) do kruhové místnosti se skřety a po jejich likvidaci vstupte do prostoru s mohutným soukolím. Elektrickou puškou vystřelte do svítícího terče v jeho blízkosti. Postřílejte rychle objeviví se nestvůrky a pokračujte ve zpáteční cestě chodbou nemrtvých, k výtahu. Nahoře, po střetu s démony, vyskočte na terasu a v místnosti za dveřmi odolejte skřetímu útoku. Vystřelte do svítícího terče na mechanismu u zadní stěny a po spuštění plošiny s teleskopem seberte v prostoru za ním magické vejce. Nyní se vraťte do kruhové místnosti s plošinou a vyskočte na ni.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

čtvereček » střelba
trojúhelník » ostří, scimitary
kolečko » průzkum/kotva
křížek » skoky/úskoky
L1 » změna zbraně
L2 » výběr zbraně
R1 » cílení
R2 » okamžité zabití („finisher")
L1 + kolečko » přitáhnutí (zhoupnutí) kotvou
dvakrát křížek » dvojitý skok

BOSS: DRACULA
Pohybujte se v kružnicích okolo bosse a neustále na něj střílejte revolvery. Pokud se nezastavíte, jeho ledové útoky vás nezasáhnou. Pozor si dejte na teleporty, spojené s plošnými útoky - včas před nimi vyskočte.

6. FRANKENSTEIN CAVE
Poté, co propadnete mlýnem do podzemí, seskočte do propasti a postřílejte hejno lebek. Na opačné straně, než leží trosky mlýna, vyskočte na skalní plošinu a s pomocí kotvy vyšplhejte po skalních výčnělcích k doplňovači života. Zhoupněte se na kotvě a seskočte na plošinu nalevo, pod níž ve skalní rozsedlině seberte polovinu prodloužení zdraví. Vyskákejte vzhůru k dřevěnému potrubí a průchodem za ním vstupte do sousední jeskyně. Postřílejte ohnivé lebky a na dně propasti brokovnicí rozstřelte dvířka se znamením. Zpoza nich seberte Cheat Glyph a na opačném konci prohlubně vyskákejte po skále zpět ke vstupu do jeskyně. Přitáhněte se kotvou přes sérii plošin, přičemž v tunelu napravo vezměte z vozíku vylepšení kuše. Na bariéře poblíž vozíku si vyzkoušejte účinnost vylepšených šípů a v prostoru za bariérou seberte doplňovač života. Na opačné straně jeskyně projděte průchodem k dřevěnému můstku, seskočte do prohlubně, postřílejte bleskové lebky a doběhněte k osamocené skalní římse. Vyskočte na ni a přitáhněte se kotvou do středu propasti, na kamenný sloup. Seberte výslužku, postřílejte další hejno lebek a po kamenných schodech vyskákejte vzhůru na plošinu s úchytem pro kotvu. Přitáhněte se na protější plošinu a z prostoru nad ní seberte polovinu prodloužení zdraví. Přesuňte se k zabarikádovanému východu z oblasti, uchopte kuši a vylepšenou střelbou odstraňte zábranu.

BOSS: FRANKENSTEIN
Uskakujte včas z dosahu plošných útoků a kotouly uhýbejte ranám jeho pěstí. Ve chvílích volna na něj vypalte pár střel. Až začne jiskřit, zůstaňte v pohybu, abyste se vyhnuli energetickým paprskům. Až přestane elektrizovat, dorazte ho dříve uvedeným způsobem.

7. RETURN TO CASTLE FRANKENSTEIN
Rozběhněte se od skalního výklenku vpřed a vyskočte na skálu, kde seberte polovinu prodloužení zdraví. V blízké soutěsce postřílejte hejno netopýrů, vyběhněte po schodech k lávce, přeběhněte přes vodopád a ze skrýše ve vodopádu seberte kromě jiného doplňovač vylepšených útoků. Za vodopádem proběhněte kamennou branou k řadě skalních výstupků, po nichž vyskákejte vzhůru. Podél vodopádů se v místech nad protrženou lávkou přehoupněte pomocí kotvy a po porážce netopýrů vstupte z plošiny zcela vlevo do skrýše ve skále. Seberte uvnitř ležící magické vejce, vyjděte z úkrytu a přitáhněte se do výklenku naproti. Sledujte vlkodlaka do nitra skal, vypořádejte se s dalším hejnem netopýrů a z podstavce nacházejícího se hlouběji v jeskyni seberte dvojici Scimitarů. Postupujte jeskynní stezkou a u pohozených rakví za kamenným sloupem napravo seberte doplňovač života. Vyjděte na čerstvý vzduch, přeběhněte po můstku, o kousek výše přeskočte řeku a pokračujte stezkou vstříc smečce vlků. Následně vyskákejte k hradu a vstupte kanalizačním otvorem. Na nádvoří rozprašte vlčí smečku. Ve výskoku prozkoumejte lví hlavu u rozbité fontány a seberte Cheat Glyph, který z ní vypadne. Ve tmavém koutě v pozadí nádvoří vezměte za země doplňovač vylepšených útoků a ze světélkujícího podstavce poblíž se přitáhněte kotvou vzhůru na římsu. Přeběhněte na její levý okraj a výstřelem z brokovnice odstraňte dřevěná vrátka ve zdi. Za nimi naleznete polovinu prodloužení zdraví. Seskočte dolů z římsy a vstupte do věže, v níž se utkáte s princem Velkanem.

BOSS 1: VELKAN
Včas uskakujte před útoky Velkana, přičemž si dejte pozor na ovládání postavy - přechody kamery vám mohou způsobit menší problémy v orientaci. Při změně úhlu pohledu je vhodné na vteřinku uvolnit ovládací páčku gamepadu.

Jakmile se vyšplháte na věž, proběhněte po můstku na dvůr, kde postřílejte smečku vlků. Vyběhněte po schodišti a vstupte do hradu. Zlikvidujte netopýří hejno, elektrickou puškou rozstřelte označené bednění a v prostoru za ním seberte doplňovač života. Na protější straně, pod klenbou, seskočte na terasu, z níž seberte polovinu prodloužení zdraví. Kotvou se přitáhněte zpět ke klenbě, vyběhněte po schodech vzhůru, utkejte se s vlky a výtahem vyjeďte do horního patra. Vystupte z výtahu, seberte z dlažby polovinu prodloužení zdraví a po schodech vystoupejte k portálu, u něhož čeká Dracula.

BOSS: DRACULA
Uhnout před jeho ledovými útoky nebude problém. Více potíží může způsobit série energetických paprsků, které použije „přilepen" na zdi. V této chvíli je lepší stát poblíž - snadněji tak uhnete z jejich dosahu. Pokud do bosse budete střílet od počátku vylepšenou municí, měl by souboj skončit vcelku rychle.

8. ESCAPE FROM CASTLE FRANKENSTEIN
V polorozbořené místnosti postřílejte hejno skřetů, seběhněte do sute-

rénu, zlikvidujte další útočníky a v zadní části „líhně netopýrů" dveřmi napravo vejděte do chodby, v níž naleznete polovinu prodloužení zdraví. Vraťte se zpět do „líhně" a dírou uprostřed pravé zdi seskočte do místnosti se zárodky monster. Zbavte se otravných skřetů, za rozbitým inkubátorem zvedněte ze země vylepšení elektrické pušky, vejděte dveřmi do místnosti s mohutným soukolím, postřílejte útočící lebky, proběhněte do chodby s kostlivci a probijte si cestu na její opačný konec, kde naskočte na plošinu výtahu. Vyběhněte z přístřešku a rozdejte si to s dvojicí obřích soch. Nejlépe na ně platí chladné zbraně. Vyraženou železnou brankou opusťte dvůr a setkejte se s princeznou.

9. FOREST PATH

Při jízdě kočárem porazte démonku Veronu. Stále střílejte, před plošnými pozemními útoky vyskakujte a v případě potíží si doplňte včas zdraví. Po zničení démonek vás čeká souboj s Velkanem.

BOSS: VELKAN

Během celého souboje bez přestání uskakujte a pouze v okamžiku, kdy budete vzdáleni od bossových drápů, útočte vylepšenou municí. Vhod může přijít zrychlovač.

10. WEREWOLF'S CURSE

Seběhněte k podstavci, na němž září vylepšení Scimitarů, vyběhněte po schodišti, opusťte skalní úkryt

a pobijte hejno útočících netopýrů. Seskočte do údolí, po výčnělcích protější skály se kotvou přitáhněte do soutěsky, za níž naleznete dříve navštívený zborcený monument. Vystřelte do znamení, které se nachází na podstavci, a vezměte ze skrýše nový Cheat Glyph. Vyskočte na podstavec, přeběhněte po provizorním mostu ke skalám a pokračujte v běhu k říčce, v níž si to rozdejte s hejnem sov. Podél vodopádu vyskákejte výše do skal, k Igorovi.

BOSS: IGOR

Použijte obdobný způsob jako při vašem prvním setkání s tím, že navíc dávejte pozor na jeho fyzické útoky při seskoku na nádvoří. Velmi účinná je vylepšená střelba kuší.

11. ASSAULT ON CASTLE DRACULA

Po teleportu k Draculově hradu vyběhněte k jeskyni stezkou, na níž rozsekejte hejno sov. Uvnitř jeskyně rozstřelte vylepšenou střelou z kuše pečeť se znamením a ze skrýše seberte magické vejce. Mohutnou branou vejděte do rozlehlého sálu, pobijte netopýry, rozstřelte brokovnicí dvířka nalevo za vstupní branou a zpoza nich seberte Cheat Glyph. Proběhněte sálem, setkejte se s princeznou, porazte démony a jednou ze dvou děr v podlaze seskočte vstříc hejnu skřetů. Jakmile si s nimi poradíte, přistupte ke generátoru. Vystřelte do terče elektrickou puškou, a to vícekrát za sebou. Po zprovoznění generátoru opusťte oblast právě otevřenými vrátky a nechejte se vyvézt do vyššího poschodí. Přeběhněte po ochozu k dřevěným dveřím a za nimi vběhněte do uličky naproti. Na jejím konci použijte kotvu ke zhoupnutí se nad propastí. Další zhoupnutí vás přenese k polovině prodloužení zdraví. Vraťte se zhoupnutím na předchozí místo a vstupte do blízkých dveří. V oblasti za nimi se vypořádejte se skřety. Poté proběhněte na opačný konec tunelu, rozprašte další skřetí hordu, ze stolu seberte „rotačák" a vyjeďte výtahem k průchodu se znamením. Rotačákem si uvolněte cestu a rozstřílejte v sále, do něhož jste vstoupili, skupinku démonů. Na konci jednoho z ochozů po stranách sálu seberte polovinu prodloužení zdraví a dveřmi, nacházejícími se nad blízkým schodištěm, vstupte do prostoru s vězeňskými kobkami. Doběhněte ke krvavé lázni, od níž můžete projít do trojice okolních komnat. V každé z nich, po zneškodnění démonů, použijte vylepšenou střelbu z elektrické pušky na spínač nacházející se na zdi. Z krevní lázně poté vyjede podstavec, na který položte magické vejce. Po teleportu se přeneste zpět do hradu a u jednoho z průchodů poblíž podstavce s vejcem se kotvou vytáhněte vzhůru po sérii úchytů a zborceném schodišti. Nakonec doběhněte ke dveřím, skrze které vstupte na most. Přeběhněte po mostu, zápasíce současně s dvojicemi oživlých soch a ve finále si to rozdejte s démonkou Aleerou.

BOSS: ALEERA

Použijte zrychlovač, uskočte do větší vzdálenosti a rozbalte to z rotačáku. Dávejte pozor na kontakt s Aleerou a také na její energetické útoky. Zůstaňte v pohybu!

12. DRACULA' S DEMISE

Vyběhněte po schodišti k Frankensteinovi a po jeho osvobození postřílejte hejno létajících nestvůr. Seběhněte schodištěm ke vstupu do hradu, uvnitř věže zneškodněte další hejno létavců a na půli cesty po schodech dolů, na krátké odbočce, střelte elektrickou puškou do terče na zdi (vylepšenou municí). Zpoza mřížoví pak můžete vzít upgrade rotačáku. Seskočte na dno a hupsněte do díry v zemi.

BOSS: DRACULA

Uskakujte před ledovými útoky Draculy a ve volném čase do něj vypalte vylepšenou municí rotačáku. Pokud se vyhnete jeho agresivním výpadům, máte po chvíli vyhráno.

Julius Rácz

Drakengard

Se stovkami nepřátel nebude asi lehké pořízení, ale s námi to zvládnete...

INFO

■ **VYDAVATEL:** Take 2 ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Cavia Inc ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Nová RPG série z Japonska od tvůrců Final Fantasy.

Drakengard je poměrně lineární akční hra, ve které je vaším jediným cílem probojovat se nekonečnými hordami nepřátel k jasně danému cíli. Určitě se vám ale bude hodit pár základních rad, které vám mohou hru ulehčit. Začneme pěkně od začátku. Pro plnění úkolů je důležité naučit se pracovat s mapou (R3). Na ní jsou vždy jasně označeny všechny vaše cíle. Většinou jde o protivníky, které musíte zabít. Jakmile se cíl dostane do dosahu vašeho radaru (na něm je cíl zobrazen jako oranžový bod), tak byste měli vidět protivníka nebo objekt označený nápisem TARGET. Občas se po úspěšném souboji někde poblíž objeví truhla s klíčem, který potřebujete k dalšímu postupu. Objevení truhly vám hra vždy oznámí.

Nové zbraně

Velmi důležitým aspektem hry je hledání a vylepšování speciálních zbraní. Ty vám hru značně ulehčí a navíc si s nimi užijete spoustu zábavy. Většinu bonusových zbraní ale můžete nalézt jen při hře na obtížnost NORMAL, takže si včas rozmyslete, o co vám ve hře půjde. A jak se k novým zbraním dostanete? Některé z nich získáte automaticky v příběhovém módu. Kvůli většině zbraní ale budete muset bedlivě prozkoumat mapu a pokusit se pobít všechny protivníky, na které narazíte (někdy to budete muset zvládnout i v časovém limitu). Pokud zabijete všechny protivníky v dané oblasti (může jít o místnost nebo jinak omezenou část mapy), tak vás hra upozorní na objevení truhly. V takovém případě se podívejte na mapu, na které jsou truhly označeny modrým symbolem. Pokud na mapě truhlu nevidíte, budete muset prohledat bezprostřední okolí (truhla se nikdy neobjeví moc daleko).

Systém úrovní bohužel není tak lineární jako samotné úrovně. Zpočátku sice bude všechno plynout v jednoznačném daném pořadí, ale časem zjistíte, že se v seznamu úrovní objevují úrovně označené černě (často jde o úrovně očíslované římskými číslicemi). To jsou zamčené úrovně, které budete muset odemknout splněním jasně daných podmínek. Při vybírání úrovně v módu STORY najeďte na černě označenou úroveň a přečtěte si podmínky, které budete potřebovat pro její odemčení. Jedině tímto systematickým postupem se můžete ve hře propracovat až k jejímu opravdovému konci.

A nyní několik rad k samotnému boji. Při boji na zemi se pokuste dosáhnout co nejdelší série úspěšných útoků. Po určitém počtu zásahů (17, 36, 57, 77 a 100) totiž vypadnou ze zabitých nepřátel koule, které vám buď doplní energii, nebo vylepší váš útok. Za delší série navíc dostanete více zkušeností, které zrychlí zlepšování vaší postavy. Ve vzduchu vám zase musíme poradit, jak používat naváděné střely. Podržte střelbu a zaměřovačem přejeďte přes cíl, na který chcete zaútočit. Kolem cíle se objeví kruh, který označuje zaměřeného protivníka. Dalším výstřel bude naváděný a zasáhne označené cíle (můžete jich označit několik najednou). Naváděné střely jsou méně účinné, ale rychleji vám dobíjejí magickou energii.

Kapitola 6.2 - A Black Dragon

Na černého draka narazíte ve hře několikrát. Při souboji s ním je pro vás nejpříjemnější fáze, ve které kolem vás neškodně krouží. Během kroužení na něj používejte naváděné střely, které mu uberou mnohem více života než naváděné (pomocí naváděných si dobíjejte magickou energii). Jakmile přestane černý drak kroužit, tak byste měli zbystřit. Pokud se natočí směrem k vám, tak použije svůj základní útok, kterému se můžete snadno vyhnout. Když se ale drak pokusí vzdálit, tak se připravuje na svůj magický útok. Jakmile ho začne nabíjet, tak se kolem něj objeví runový kruh. Magickému útoku se nemůžete vyhnout, tak se pokuste jeho nabíjení přerušit. Toho docílíte buď vlastním magickým útokem (proto se vyplatí nabíjet magickou energii), nebo naváděnými střelami. Po přerušení magického útoku je černý drak na chvíli nehybný, tak toho využijte a pokuste se ho několikrát zasáhnout.

Kapitola 8.7 - Unrelenting

Souboj s Manah bude rozdělen na tři fáze. Ta první je velmi jednoduchá, takže by vám neměla dát moc zabrat. Jediným útokem vaší protivnice jsou naváděné ohnivé koule, kterým se dá při troše cviku snadno uhnout. Stačí udržovat dostatečnou vzdálenost a těsně před ohnivou koulí nejen popolétnout do strany, ale také do výšky. Tento manévr nemohou ohnivé koule napodobit a neškodně proletí kolem vás. V klidnějších chvilkách se pokuste vystřelit na Manah několik nenaváděných střel. Rozhodně ale nepoužívejte magické útoky, které budete potřebovat ve třetí fázi souboje. Až uberete své protivnici třetinu zdraví, tak se kolem ní začnou dělat runové kruhy. Začíná druhá fáze.

Před runovými kruhy se můžete ukrýt v rohu mapy. To je dobré vědět, protože na vás Manah občas vyšle sérii kruhů, kterým byste se jen těžko vyhýbali. Také si musíte uvědomit, že vás kruhy kromě zranění také na chvíli znehybní, takže můžete schytat klidně dva nebo tři zásahy za

sebou. Jakmile ucítíte svou příležitost, tak se k protivnici přibližte (kruhům se můžete vyhnout povylétnutím do výšky) a vystřelte na ní několik nenaváděných střel. Stále ale nepoužívejte magické útoky. Jakmile začne Manah zuřit, začíná třetí fáze souboje. V této chvíli byste měli použít magické útoky, které jste si pečlivě nastřádali. Tentokrát se totiž budou měnit úhly, pod kterými Manah vystřeluje kruhy. Díky tomu je velmi těžké se k ní přiblížit a vy budete muset čekat na chvíle, kdy můžete doletět na dostřel a nasypat do ní pár svých ohnivých koulí.

Kapitola 9.5 - The Demon's Wings

V souboji s Furiae se na rozdíl od ostatních velkých soubojů nedočkáte žádných fází. Vaše protivnice bude používat stále dokola dva typy útoků, se kterými se budete muset naučit bojovat. Prvním útokem jsou zářící kruhy, kterým se musíte zkrátka naučit vyhnout. Budou se střídat vertikální i horizontální kruhy, takže se nudit nebudete. Hlavní je naučit se správně načasovat úhybné manévry, bez kterých se daleko nedostanete. Jakmile se naučíte kruhům vyhýbat, pokuste se průběžně útočit nenaváděnými střelami. Občas ale použijte také naváděné střely, pomocí kterých si snadno dobijete magickou energii.

Druhý typ útoku bude mnohem nebezpečnější. Furiae kolem sebe vyvolá kruh tvořený meči, které kolem ní budou chvíli v klidu kroužit (v této fázi je Furiae nezranitelná). Vaším úkolem je zbavit se co nejrychleji všech mečů. Nejjednodušší je použít magický útok, který byjste si měli pro tuto chvíli šetřit. Pokud ale nemáte dost magické energie, použijte naváděné střely, které si mohou s meči také poradit. Jakmile se ovšem meče natočí směrem na vás, tak je zle. Pokud vystřelí směrem k vám, tak se jim můžete pokusit vyhnout. Je to ale velmi obtížné.

Kapitola 9.VI - Under a Dark Sky

Před vámi je první velký souboj, který budete absolvovat jako Caim. Hned na začátku vás ale musíme upozornit, že pro následující taktiku budete potřebovat meč Hymir's Finger (Seere's Prayer 10 - zlikvidujte všech 10 protiútoků za méně než 5 minut). Také by měl být na čtvrté úrovni, protože si zvýšením jeho útočné síly souboj značně ulehčíte. V první fázi souboje na vás bude drak plivat ohnivé koule, před kterými se můžete ukrýt za jedním ze sloupů. V tomto krytu využijte speciálního útoku vašeho meče (jedenáctý úder), který sloupem na rozdíl od ohnivých koulí snadno projde. Sice to chvilku trvá, ale je to bezpečný způsob, jak připravit draka o první čtvrtinu zdraví. Ve druhé fázi bude drak plivat oheň, který sloupy projde. Naštěstí ale nedosáhne moc daleko, takže můžete pokračovat ve stejné taktice útoků.

Jakmile se drak dostane na polovinu zdraví, tak nastane peklo. Při přeletech halou na vás totiž bude vystřelovat naváděné magické koule, které budete muset přeskakovat. Nikam se před nimi neschováte, takže budete muset zvolit novou útočnou taktiku. Přiskákejte k drakovi a ve výskoku ho udeřte do hlavy. Musíte být dost rychlí, jinak vám drak přelétne na druhou stranu haly. Až mu bude zbývat poslední čtvrtina energie, tak vás čeká poslední fáze souboje. Drak na vás bude vypouštět obrovské ohnivé koule, jejichž místo dopadu je jasně označené. Pokuste se jim vyhnout úskoky do strany a pokračujte v úderech do drakovy hlavy.

Kapitola 13.3 - The Greatest Battle

Závěrečný souboj hry vám asi zabere hodně času. Je velmi netradiční a velmi obtížný. Váš drak krouží kolem sochy a vaše ovládání se omezí jen na dvě tlačítka. ▢ vystřelí bílý kruh a △ černý kruh. Po chvilce na vás socha začne vystřelovat kruhy, které musíte eliminovat pomocí kruhů stejné barvy. První série je poměrně jednoduchá, takže na ní snadno pochopíte základní princip. Druhá série už vám dá zabrat. Socha vystřeluje kruhy ve velmi krátkých intervalech a vy si budete muset naučit ty nejtěžší sekvence nazpaměť. Už zde můžete začít používat taktiku s pauzováním hry. Jednoduše zmáčkněte tlačítko START a při pozastavení hry si prohlédněte kruhy, které na vás letí. Díky tomu můžete po dvou nebo po třech kruzích útoky postupně odrážet. Třetí série je pekelná a bez pauzování ji asi nezvládnete. Přejeme vám hodně štěstí a pevné nervy.

Jakub Holý

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Boj na zemi:

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Natočení kamery
Křížek » Skákání
Čtvereček » Základní útok
Kolečko » Přepínání na pomocníky
Trojúhelník » Magický útok
R1 nebo L1 » Úskok do strany
R2 » Výběr zbraně
L2 » Blokování
R3 » Mapa
L3 » Zobrazení zdraví protivníků
SELECT » Přepnutí na draka

Boj ve vzduchu:

Levý analog » Ovládání draka
Pravý analog » Natočení kamery
Křížek » Krátké urychlení letu
Čtvereček » Základní útok
Kolečko » Přepínání cílů
Trojúhelník » Magický útok
R1 nebo L1 » Úhybný manévr do strany
R1 + L1 » Obrat o 180s
R2 » Pohled směrem k cíli
L2 » Přepínání kamery

Transformers

INFO

■ **VYDAVATEL:** Melbourne H. ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Atari ■ **RECENZE:** PLAY 3 - 75%

Obstojný titul pro milovníky robotů a romantických krajinek.

Zapomeňte na letadla a náklaďáky a s pomocí našeho úžasného návodu se proměňte v záludný ničící stroj.

VÝBĚR POSTAVY

Než vůbec začnete, musíte si vybrat, za kterého Transformera vlastně chcete hrát. Autobota, se kterým hrajete, si můžete změnit na kterémkoli save pointu, takže je nezbytné vědět, kdo je nejvhodnější na kterou práci...

Optimus Prime
Jako vůdce Autobotů má Prime nejlepší útočné schopnosti a může vzít o trochu více silnější Mini-Cony než kdokoli jiný z týmu. Naneštěstí je jeho silná ofenzíva vykoupena slabou obranou a rychlostí, takže musíte být opatrní a krýt se, zejména v laserové palbě. Prime je nejužitečnější, když víte, že budete potřebovat hrubou sílu.

Red Alert
Red Alert je levoruký „prostředník" skupiny a je dobrou postavou na začátek hry. Je dostatečně rychlý, aby zmizel do bezpečí, když jste na tom špatně, ale také je dostatečně vybavený,aby nadělal velkou škodu.

Hot Shot
Je nejrychlejším šílencem z party, ale také podstatně slabším než druzí dva. Hot Shot je daleko lepší v prchání než v boji pěstmi. Když se změní na sportovní auto, nic s ním neudrží krok.

VÝBĚR MINI-CONU

Podle toho, jakého používáte Mini-Cona, se vám dramaticky mění obtížnost hry. Ve skutečnosti jsou někteří bossové téměř neporazitelní, ledaže byste měli právě k dispozici tu naprosto správnou kombinaci zbraní. Ačkoli si můžete vybrat z mnoha Mini-Conů, když víte, co přesně chcete udělat, můžete si ušetřit dost času a námahy okamžitou volbou toho nejvhodnějšího. Tady máte seznam Mini-Conů, kteří budou nejužitečnější a nejvhodnější pro určité situace...

Slipstream - Plachtař
Tento Mini-Con je životně důležitý, pokud se chcete dostat za čtvrtý level. Slipstream vám umožní vzadu otevřít dvojici klouzavých křídel, abyste bezpečně a tiše doplachtili na svou žádanou pozici.

Highjump - Zvýšená schopnost skákání
Další Mini-Noc, který je nezbytný ke kompletaci levelů. Highjump vám umožní skákat dvakrát výše, než je obvyklé, což vám umožní přístup do oblastí, kam byste se před tím nedostali. Jakmile máte Highjumpa, doporučujeme si zpětně prohlédnout úvodní úrovně, otevřou se vám totiž mnohé nové oblasti.

Hailstorm - Těžké tříštivé rakety
Hailstorm vám poskytne tu nejsmrtonosnější zbraň celé hry. Těžké tříštivé rakety sejmou téměř vše a měly by být téměř vždy vámi zvolenou zbraní, když jdete vstříc obtížnějším bossům.

Covert - Tajné pole
Zatímco jste spojeni s Covertem, můžete se na určitý čas sami skrýt Tajným polem, což vás ukryje před zraky všech protivníků. Při prudkém pohybu se ale stanete viditelnými, takže buďte opatrní. Na některé bossy to ale možná nebude fungovat, jelikož vás mohou odhalit svými senzory.

Lock-On - Naváděcí střely
Během úvodních levelů budou tyto hračky vašimi nejlepšími kamarády. Jejich schopnost navést se na jakéhokoli nepřítele znamená, že můžete střílet rychle bez omezené přesnosti a také můžete střílet zpoza rohu a kamenů.

LookOut - Ostřelovací puška
To je ta pravá zbraň pro ty z vás, co rádi hrajete z bezpečné vzdálenosti. Postavte se na vrchol kopce a ostřelujte protivníky, které vidíte.

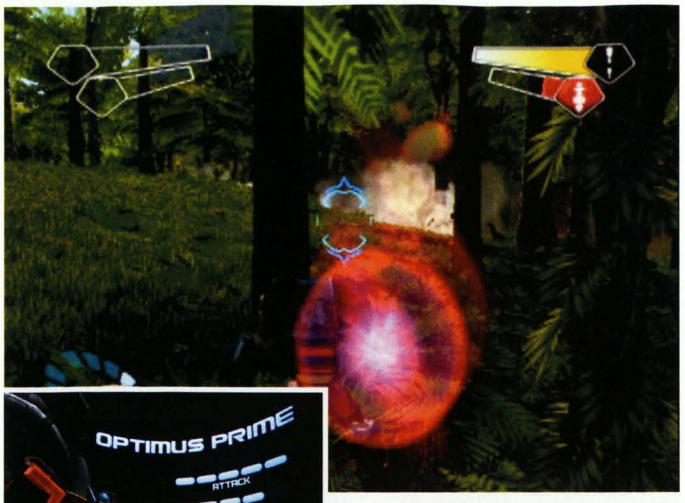
Failsafe - Těžká naváděcí střela
Stejně jako slabší bratříček Lock-On, Failsafe vás vyzbrojí samonaváděcími střelami. Na rozdíl od střel, které jste měli k dispozici dříve, tyto jsou extrémně silné a můžou zničit většinu nepřátel několika přesně mířenými zásahy.

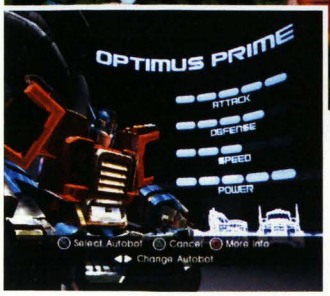
Shepherd - Mini-Con senzor
Chcete-li využít všech Mini-Conů a Datacomu, tak tento Mini-Con potřebujete mít nainstalovaný. Zmáčknutím tlačítka budete mít všechny bonusy k dispozici.

TIPY A TRIKY

S tolika odlišnými zbraněmi, nepřáteli a prostředími potřebujete co možná nejvíce užitečných rad. Tento velký seznam herních taktik by vám měl usnadnit projití levely tak, že si poradíte se všemi bossy.

Umístění, Umístění, Umístění
Oblasti, ve kterých budete hrát, jsou obrovské a téměř všude, kam dohlédnete, se můžete dostat. Vidíte-li





vyloďující se vojáky z lodi a nebo velkou patrolu Decepticlonů, nenaběhněte k nim a nezačněte jednoduše střílet. Pokuste se najít dobré místo, odkud je krásně všechny uvidíte, a sestřelte jich z dálky co nejvíce. Používáte-li ostřelovací pušku, můžete snadno dostat každého protivníka čistou trefou. Budete-li při každé příležitosti postupovat tímto způsobem, výrazně si tím usnadníte postup levely.

Ukládání hry

Ukládací portály jsou umístěny v každé oblasti a mohou být použity, kdykoli se vám zlíbí, takže je využívejte, i kdyby to mělo znamenat vracení se kus cesty levelem. Není nic horšího než úspěšně projít těžkou bitvou, zemřít kousek poté a pak muset projít vším tím znovu.

Výměna nástrojů

Jaké zbraně a Mini-Cony máte s sebou, to rozhodně výrazně ovlivní to, jak snadnou budete hrát hru. Budete-li chtít střílet z dálky, tak si vezměte ostřelovací pušku, ale když víte, že se budete prokousávat spoustou protivníků, bude rozhodně lepší vzít si nějaký raketomet. Jestli se vám nedaří jeden způsob, vyměňte zbraně a pokuste se najít jiný, vhodnější.

Na útěku

Boj není váš jediný způsob jednání s protivníkem. Deceptoni mohou být ve výhodě se svými raketomety, laserovými střelami a kulomety, ale být schopen proměnit se ve sportovní auto je smrtelně užitečné, když se chcete ztratit! Někdy jsou síly zla prostě příliš silné pro jednoho Autobota, a tak je na místě vzít nohy na ramena. Jedinou nevýhodou je, že minete a nevšimnete si Mini-Conů a Data-Conů, které jsou skryté v oblasti, kterou projíždíte.

Návrat

V některých místech hry se vám může stát, že setrváte delší dobu na jednom místě. Stává-li se hra příliš složitou a vaše zbraně prostě nejsou tak silné, je to asi proto, že jste nenašli Mini-Con, který vám umožní vysoký skok a schopnost létat. Musíte se vrátit zpátky předcházejícími levely a sehnat schopnosti a zesílit své nástroje získáním všech Mini-Conů, která hra nabízí.

Obvyklé způsoby

Jakmile procházíte různými levely hry a vaše zbraně se posilují, protivníci se stávají silnějšími a obtížnějšími. Klíč k zabití každého nepřítele tkví v naučení se způsobu, jakým útočí a vědět, kdy ho vystavit silnému protiútoku. Hodí se zapamatovat si to bez ohledu na to, jak velký Decapticlon je a navíc ho lze vždy zneškodnit trefou z ostřelovací pušky do jeho slabého místa.

Světelná výstraha

Utajení je také velmi důležitý aspekt některých levelů a vtrhnutí dovnitř a střílení jen tak vám často nijak nepomůže. Vždy se pozorně dívejte na roboty se světly, když vás zmerčí, tak na vás zaútočí a brzy se vylodí loď plná dalších klonů. Není to problém, pokud se to stane jednou, ale když je to šestkrát nebo sedmkrát, zjistíte, že je protivník v pro vás nevýhodné početní převaze.

Něco extra

Když se cítíte na další výzvu a nebo jste jen posedlí Transformery, je dobré si pozorně prozkoumat Data-Cony. Budou vypadat podobně jako Mini-Cony, ale namísto zlepšení vašich schopností otevřou nové vychytávky, například hudební nahrávky a obrázky v extra menu. Přesto se po nich budete muset porozhlédnout dost vysoko a nebo naopak nízko, mohou být schováni takřka kdekoli, třeba i v bednách či budovách. Občas musíte i něco málo zničit, abyste je našli opravdu všechny.

Potápět se a nebo plavat?

Když jste obrovský neohrabaný robot, asi zároveň nejste tak elegantní, jak byste asi chtěli. Skákání a uhýbání nikdy není lehké a plavání je mnohdy zcela nemožné. Ačkoli můžete docela šťastně proplouvat jakoukoli mělkou vodou, jakmile se dostanete do hloubky, tak vás zcela určitě čeká okamžitá smrt. Teď už to víte a tak si dávejte velký pozor, abyste byli dostatečně daleko od tmavě zbarvené vody a jestliže bojujete u vody, tak si dejte pozor, ať se tam nenecháte svrhnout!

Snadné plachtění

Jakmile jste dokončili několik levelů, brzy najdete Slipstream, Mini-Con, který vám dá sílu létat. Nejen že je to velmi užitečné k překonání širokých mezer, ale měli byste se dostat nad celý level a sebrat jakýkoli zbloudilý Data-Con nebo Mini-Con, který byste mohli minout. Když případně najdete Mini-Con Shepherd, použijte tuto techniku k nalezení všech zbývajících věcí ve hře.

Využití prostoru

V bitvě je zásadní používat prostor k vlastní obraně. Skrytí se za skalami nebo stromy vás nejen chrání před laserovými střelami, ale vám také poskytuje vhodné místo k vystřelení raket naváděných na teplo.

Pěst proti pěsti

Když jste velmi blízko nepříteli a nebo máte zahlcenou zbraň, nezapomeňte, že můžete použít boj zblízka, abyste se k němu přilepili. Když se vám podaří ho zasáhnout každým úderem komba, pošlete nepřítele letícího posledním pohybem, což vám získá tolik potřebný čas na znovuobnovení síly vašich zbraní. Každý Autobot má své vlastní combo a to může být přidáno nalezením Mini-Conu zvyšujícího schopnost boje zblízka. Přesto se nedoporučuje útočit touto metodou na bossy. Mají totiž sklon vytřít s vámi podlahu.

JAK NA BOSSY

Herní bossové jsou nepříjemní a znalost, jak je porazit, je neoceni-

telná, ledaže byste chtěli strávit hodiny zdokonalováním vhodné kombinace Mini-Conů, která vám nakonec přinese úspěch.

Level 1 - Amazon Giant Decepticlon

Po procházce džunglí nakonec dostihnete Coclonuse. Bude tak zbabělý s vámi bojovat, že se nechá snadno vyřadit z provozu a budete muset místo toho bojovat s Giant Decepticlonem.

Ujistěte se, že máte nainstalovány svoje střely naváděné teplem, jelikož to je jediná možnost jak způsobit protivníkovi opravdové ztráty a zničit jich pár hned na začátku. Stejně tak jako laserové střely bude mít Giant Deception také rakety, které vás mohou, pokud jste zasaženi, hodně poničit, a tak se držte zpátky a vytvořte pyramidovou

strukturu, abyste udrželi zeď mezi vámi a robotem, kdykoli to bude možné.

Je tu ale ještě jedna nebezpečnější věc. Dostanete-li se příliš blízko k robotovi, zapálí zemi a následná šoková vlna vás vymrští do vzduchu. Nejen že to bolí, ale můžete se tímto také vrátit na samotný začátek levelu. Podobný šok se také může objevit, když skáčete z levelu do levelu, takže se držte zpátky, když se chystáte skákat. Nejlepší způsob, jak ho zničit, je držet se zpátky od úrovně, kde tento robot je, krýt se a vystřelit na něj všechny teplem naváděné střely, které máte k dispozici. Zatímco se dobíjejí vaše zbraně, rychle přeběhněte na novou pozici co nejdále od něj a zopakujte stejný postup. Kombinujte tuto metodu s vhodným použitím Mini-Conů a tento obří robot nakonec padne.

Level 2 - Antarctica Starscream

Jestliže před vámi stál první skutečný Decepticon, tak vám Starscream může způsobit pár dalších problémů. Díky tryskám na zádech je extrémně rychlý a je těžké ho mít pod dohledem. Je dokonce tak rychlý, že ho není možné zasáhnout na zemi střelami naváděnými teplem, ledaže stojí delší dobu na místě, takže těmito střelami zbytečně neplýtvejte. Použijte nejsilnější palnou zbraň a nepřetržitě na něj palte a pokuste se ho aspoň párkrát zasáhnout. Pohybujte se, když vás chytí, tak vás práskne svým mečem a to bolí!

Jakmile už bude mít dost boje na zemi, promění se v letadlo a začne oblétat okolí. Přestože má v této formě daleko více bojové síly, je také daleko zranitelnější, což je vaše šance, jak způsobit tomuto létajícímu chlapci opravdovou škodu. Mějte Starscreama stále pod dozorem, protože je velmi rychlý a když ho ztratíte, tak budete pravděpodobně brzy zasaženi jeho bombami. Když pálí proti vám, vystřelte teplem naváděcí střely a hned poté pokračujte v palbě těžkým laserem do strany, aby jeho zbraně minuly svůj cíl. Jakmile jste byli takto několikrát úspěšní, změní se zpátky v robota. To je další příležitost do něj začít pálit čímkoli, co máte k dispozici, zatímco on je na zemi a opakujte to tak dlouho, dokud definitivně nepadne k zemi.

Level 3 - Deep Amazon Cyclonus

Cyclonus nemá šanci vám utéci, i když si mnohdy myslíte, že ano! Začněte tento boj na vrcholu chrámu, ale nezůstávejte zde příliš dlouho, Cyclonus vás přepadne, změní se na robota a spustí na vás smrtící střel. Možná dostanete pár zásahů, když se přibližuje, ale nezastavíte ho, aby vás popadl a vymrštil z chrámu dolů na bojiště.

Nyní se nemusíte bát jen Cyclonuse, ale také všech těch obranných raket, které kolem vás jsou. Jediné bezpečné místo před těmito dalšími útoky je za chrámem nedaleko zásobníku s vodou, takže se tam rychle přesuňte a můžete zde čekat na Cyclonuse, jak k vám přilétne a najde vás. Ve své formě helikoptéry má obrovskou palnou sílu včetně samonaváděcích raket a laserů, takže se pohybujte a odpalujte svoje samonaváděcí rakety, kdykoli máte možnost ho čistě zasáhnout. Nejen

to, ale také ho ostřelujte silnou palbou, dokud se nezmění zpět na robota.

Jakmile je zpátky ve své robotové formě, je pro vás snadnější mu způsobit škodu a má také daleko méně možností útočit. Přesto stále musíte pozorně sledovat, co dělá, jelikož je docela silný, takže jestliže spustí svoje rotory, rychle zmizte. Prostě jen počkejte nedaleko, než ochabne a vzdá se. Cyclonus je jeden z mála bossů, na které platí boj zblízka. Upadne po každém úderu, když se dostanete dost blízko, ale když se začne chránit, tak od něj utečte, jelikož to znamená, že vás chce popadnout a znovu vymrštit.

Level 4 - Atlantic Tidal Wave

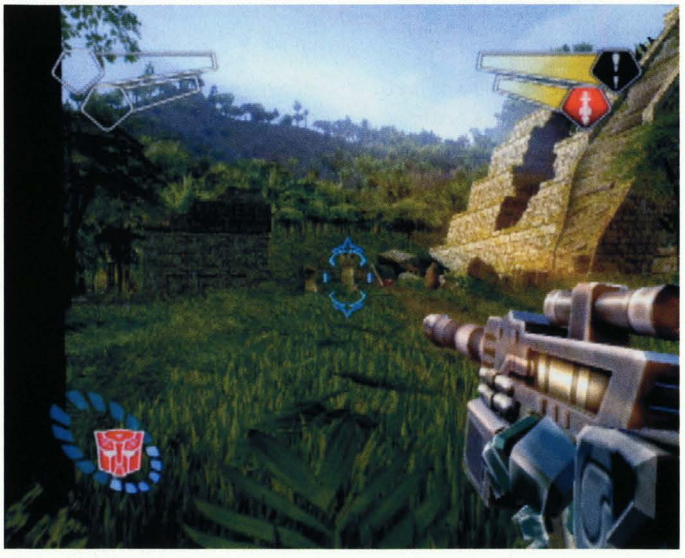
Nyní je chlapík opravdu obrovský! Samozřejmě že jsou zde útoky zblízka úplně zbytečné, takže se budete muset spolehnout na svoje těžké tříštivé bomby, abyste ho vůbec mohli sundat. Jeho hlava je jediné zranitelné místo a jelikož je tak vysoko, tak vám doporučujeme vybavit se Rangefinderem, abyste zvýšili svůj dostřel (rozhodně si sežeňte Mini-Cony s větším dostřelem a nebo s těžkými tříštivými bombami, pokud je nemáte, tak se vraťte a najděte je).

Tidal Wave začne pomalu a vystřelí na vás jen pár laserů, jakmile se zastaví, přeměňte se na výhled první osoby a zamiřte na jeho hlavu. Ještě nestřílejte, vyčkejte, až na vás shlédne z výše a pak vypalte svoje bomby a utíkejte se schovat někam za skály, aby vás nedostaly lasery. Tidal Wave brzy začne ze svého hrudníku vystřelovat rakety, proti čemuž není žádná jiná ochrana než se pohybovat, spadnou pouze na místa, kde jste se pohybovali v momentě, kdy byly vystřeleny, takže se dostaňte co možná nejdál od těchto míst, ale nezapomeňte se neustále krýt před lasery.

Tidal Wave brzy přestane shlížet dolů, takže můžete zopakovat zmíněný proces znovu a znovu. Boj se bude stupňovat víc a víc a začne na vás vrhat více a více raket, aby vás zabil. Jakmile mu zbývá minimum síly, vyhodí pár létajících Decepticlonů, které vám způsobí další problémy. Jakmile to udělá, přeměňte se v auto a zmizte na druhý konec pláže, se štěstím vás budou následovat a budou zničeni neuvěřitelným množstvím raket, které Tidal Wave vychrlí. Přesto si dejte pozor, pokud si Tidal Wave myslí, že jste příliš daleko, spustí červené energetické paprsky směrem k pláži, což vám může způsobit obrovské ztráty, pokud vás zasáhnou. Seberte zdraví, které Decepticloni upustili (asi ho budete potřebovat), a počkejte na mezeru mezi raketami, abyste mohli vystřelit posledních pár střel, které to monstrum zničí.

Level 6 - Starship Starscream

Starscream je zpátky a je daleko rychlejší než před tím. Naštěstí jsou vaše zbraně daleko silnější než v době, kdy jste se naposledy setkali. Starscream zaútočí naprosto stejným způsobem, jako to udělal minule, ale s větší silou a agresivitou.



Použijte tentokrát svoje těžké tříštivé rakety, jelikož ho čistý zásah uzemní a poté mu můžete způsobit další ztráty. Jakmile je chycen, promění se a vylétne do oblak, ale bez teplem naváděných střel ho bude téměř nemožné sejmout, takže ho ostřelujte bombami tak dlouho, dokud se zpátky nepromění v robota a budete moci pokračovat v ničení pomocí těžkých tříštivých raket. Opakujte to tak dlouho, dokud to půjde. Stejně jako minule si ale od něj udržujte odstup, kdykoli to bude možné. V boji zblízka máte totiž daleko menší šanci na úspěch než on.

Level 7 - Pacific Islands Megatron

Zúčtování s Megatronem je nesmírně náročné a budete muset využít všech svých schopností, jestli chcete uspět. Moudře užívejte Mini-Cony, budete potřebovat alespoň jednu těžkou zbraň (těžké tříštivé rakety jsou ideální), ochranný štít a uzdravovací Mini-Con na obranu. Pokuste se použít co nejvíce stejnobarevných Mini-Conů, abyste mohli obnovovat svoje zdraví, co možná nejvíce to půjde. Dolů na bojiště se dostaňte přeměnou na automobil a pak se co možná nejrychleji přesuňte na okraj sopky. Když zůstanete ve formě automobilu i při pádu, dopadnete bezpečně s malým poškozením.

Megatronův útočný model je velmi jednoduchý, ale zasáhnout ho je velmi složité, jelikož blokuje téměř vše, když neútočí - a když jste zasaženi, tak to hodně pocítíte! Nejdůležitější věc je se mu nikdy nepřiblížit. Má dva vrhy, které jsou zničující a obvykle znamenají vaše totální zničení.

Držte si Megatrona od těla a vydržte, dokud nerozpálí svůj kanón a přestane se chránit. Využijte této příležitosti a bombardujte ho do stran dávkami. Po několika zásazích buď začne nabíjet, nebo se promění v tank, v obou případech je nejlepší utéci. Když vás zasáhne, pocítíte jeho obrovskou sílu a ve formě tanku má kanón příliš rychlou a přesnou palbu, že s ním nic nenaděláte, takže je nejlepší zmizet do nějaké skalnaté části, než se promění zpět na robota. Dokonce i na skalách nebudete v bezpečí od jeho útoků, odpaluje rakety do nebe a ty pak prší dolů na celou oblast a vy potřebujete zvláštní schopnost (a také trochu štěstí), abyste se jim všem vyhnuli. Jakmile je s tímto útokem hotov, transformuje se zpátky na robota a vy můžete znovu celou věc zopakovat. Chvilku to bude trvat, než ho sundáte, ale nakonec stejně padne.

Když už máte opravdu málo života, pod lávou v oblasti, kam nedosáhnou jeho útoky, je kámen. Když tu postojíte, získáte regenerační Mini-Con, abyste mohli zlepšit svoje chatrné zdraví. Nepobývejte zde ale příliš dlouho, i Megatron se zotavuje!

Jan Modrák

Final Fantasy X-2

I ve druhé části našeho rozsáhlého návodu na vás čeká spousta důležitých novinek...

INFO

■ **VYDAVATEL:** UBI SOFT ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** UBI SOFT ■ **RECENZE:** PLAY 1 - 84%

Je to trochu jiné, než co jsme zažili s FFX, ale o to právě jde.

Přinášíme vám dokončení návodu z minulého čísla. Bohužel kvůli novinkám nám zbylo méně místa, než jsme doufali, takže jsme byli nuceni vybrat jen to nejdůležitější a to, co je nezbytné k dohrání hry na 100 %.

Dokončení 5. kapitoly

Kromě Bevelle by se vám všechny lokace měly označit jako aktivní - pokud jste postupovali přesně podle návodu. Jako první kvůli bugu uzavřete sekci Zanarkand.

Zanarkand

Zde se odehraje krátký rozhovor a po něm se objeví hláška o skončení epizody, nicméně ještě se zde dá něco udělat. Promluvením si s Maechanem se dozvíte další kus z děje, hlavně pak o jeho minulosti, a zvýší se vám procento splnění hry. Pak se můžete vydat do ruin promluvit si s Issaruem.

Besaid Island

Vydejte se za Wakkou do vesnice a promluvte si s ním u vchodu do chrámu. Bohužel z Wakky toho teď moc nedostanete, protože si láme hlavu nad jménem jeho novorozeněte, ale můžete (přesněji řečeno musíte) mu pomoci tím, že zaběhnete na pláž do přístavu. Po cestě si můžete vzít z truhly pod vodopádem předmět učící Yuninu květinu skill pro překročení limitu poškození. Na pláži si popovídejte s Beclamem, který vám dá sféru jako dárek na rozloučenou pro Wakku. Vydejte se zpět k vesnici a u malého monumentu na rozcestí narazíte na Wakku. Dejte mu sféru a pak se znovu vydejte do vesnice. Tím epizoda v Besaid končí a uzavírá se.

Kilika Island

Rovnou utíkejte ke vchodu do lesa a po scénce se vydejte ke chrámu, kde se odehraje „humorná" scénka. Po jejím skončení je epizoda ukončena a vy dostanete mřížku Tricks of the Trade. Vraťte se zpět na ostrov a pokud jste si v 1 i 3 kapitole promluvili s kameramanem ve druhém obraze, nabídne vám dvě volby. Poté co vyberete horní volbu, převeze vás kapitán k sídlu Youth League, kde budete moci zkusit najít prsten Invincible, umožňující postavě útočit za více jak 9999.

Luca

Po příchodu do Lucy odpovězte spodní odpovědí (nebo horní, chcete-li ztrácet čas Blitzballem, ale kdykoli se sem můžete vrátit a znovu se zapojit do hry). Utíkejte na balkon poblíž ukládací sféry, kde Tidus učil Yunu pískat, a ukáže se flashback. Po startu nové mise se vydejte pronásledovat moogla. Znovu na něj narazíte hned u fontány na náměstí. Doběhněte k němu a stiskněte ⊗. Po další vzpomínce se znovu vydejte pronásledovat moogla. Teď ho najdete poblíž lavičky u cesty k divadlu. Jako poslední místo, kde ho najdete, bude přístav 2. Zde mise i epizoda končí a vy se vracíte na Celsiuse. Po návratu na Celsiuse se znovu vraťte do Lucy a zaběhněte na stadion. K tomu, aby se vám ukázala animace perfektního zakončení, je potřeba odehrát aspoň jednu sezónu v Blitzballu (nemusíte ji ale vyhrát). Je to otrava, vím, ale bohužel je to nutné. Jediná pořádná věc, kterou můžete vyhrát, je AP Egg, jinak zde nic jiného za námahu nestojí.

Mi'ihen Road

Vyjděte z Travel Agency a začne filmeček, v němž vám Rin oznámí výsledky svého vyšetřování (dejte 3. a 2. volbu). Po jeho skončení se lokace uzavře. Pakliže jste se na Rinovy sféry dívali v pořadí, které jsem popsal výše, dostanete prsten, se kterým můžete čarovat bez spotřeby many. Po návratu na Celsiuse se znovu vydejte na Mi'ihen Road, vezměte si chocoba a vydejte se k Travel Agency. Po cestě vyberte obsah z truhel a dojeďte do obrazu za přemostěnou cestou - na skalním sloupu napravo bude stát malý robot. Jeďte s chocobem k prvnímu sloupku na levé straně cesty, který budete míjet, a najděte malý kousek u samotného srázu nalevo od něj. Zde chvíli postůjte a objeví se menu, jestli chcete skočit. Dejte horní možnost a chocobo s vámi vyletí na skálu k bedýnce. Pak vyjeďte z obrazu ven a opakujte tento postup ještě jednou. V truhle pod srázem naleznete věčičku pro Paine na zrušení limitu zásahu za 9999 u Full Throtlle. V lokaci Mi'ihen Road je i skrytý dungeon, ale jeho zpřístupnění je trochu obtížnější a popíšeme ho o kus dál.

Mushroom Rock

Jděte na rozcestí vedoucí k hlavnímu stanu Youth League a po rozhovoru s Lucil se nahlaste Yaibalovi. Jednoduše následujte Elmu sérií bojů, dokud neporazíte ji samou a po ní i Lucil. Tím se mise ukončí a uzavře se kapitola. Z Celsiuse se znovu vraťte do Mushroom Rock a utíkejte k hlavnímu výtahu, poblíž kterého naleznete speciální předmět pro zrušení limitu 9999 u ultimátní sféry pro Rikku. Vyjeďte výtahem nahoru, na pěšince u srázu si z truhly vezměte prsten přidávající 100% HP a jděte k hlavnímu stanu. Vstupte do něj a přeběhněte do observatoře (pravý východ). Tam si popovídejte s Lucil a po získání Noojovy sféry se vydejte zpět na loď. O kus níže popíšeme speciální dungeon Den of Woe, přístupný pouze po sebrání všech deseti Crimson Sphere.

Djose Temple

Nezapomeňte si uložit hru a vstupte do chrámu. Al Bhedové vám představí svojí roztomilou hračku vyrobenou k tomu, aby porazila Vegnagunna. Pakliže jste připraveni na souboj s ní, odpovězte Al Bhedům horní možností.

Boss: Experiment

I když si možná říkáte, že na porážce téhle hračky není nic těžkého, můžeme vás ubezpečit, že se zapotíte. Tahounem vaší skupiny by měl/i být modrý mág/ové s naučeným skillem Dismantler, který bude dávat damage okolo 2000. Bílého mága si raději nechávejte v rezervě, protože kromě raket ubírajících okolo 800 HP používá robot i laser, který znamená pro postavu okamžitou smrt. Použití Brake abilit vám sice souboj trochu usnadní, ale i přesto asi budete mít potíže. Na páté úrovni se budete moci naučit enemy skill Annihilator. Šance k jeho naučení je pouze jedna a rozhodně ji nepropásněte. Viz níže.

Aby se kapitola uzavřela jako kompletní, budete muset porazit stroj ještě jednou, až bude maximálně vylepšený (5 level), ale k tomu bude potřeba najít manuál, podle kterého se stroj opraví. Je jich celkem 5, proto je zbytečně nevyplýtvejte. K vylepšení stroje budou zapotřebí součásti, které lze získat pouze při vykopávkách v poušti. Ve chvíli, kdy budete mít potřebné součásti, budete si muset najít manuál a nechat robota opravit. Poté co ho porazíte i na 5. úrovni, se kapitola uzavře a získáte předmět Magical Dances Vol. II

Vzorec na výpočet bodů potřebných k vylepšení robota je následující: díl Z se počítá za 5 bodů, díl S za tři a díl A za jeden. K postupu na další level je potřeba minimálně 38 bodů. Každá část se počítá a vylepšuje zvlášť.

Manuály potřebné k opravě najdete na těchto místech: v místnosti, kde se zasouvalo 5 podstavců, bude stát chlápek, kterému řekněte heslo MARNELA; v místnosti nalevo od schodiště promluvte na sedícího muže; před chrámem budou za stanem poskakovat tři opice, stoupněte si mezi ně a počkejte, než začnou skákat všechny najednou a pak rychle stiskněte ⊗; v jedné z beden v tajné lokaci v chocobí farmě; prohledejte všechny stroje pobíhající v oblasti Mi'ihenu a jeden z robotů bude u sebe mít manuál.

Moonflow

Jenom si promluvte s Toblim a to je vše.

Guadosalam

Jděte před Seymorův palác a spustí se krátký filmeček. Po jeho skončení zaběhněte do domu a až budete zase ovládat Yunu, vyjděte ven. Utíkejte do nejvýchodnějšího domku, u kterého bude stát hlouček lidí, a vezměte si z truhly odměnu. Ta se mění v závislosti na tom, zda jste splnili všechny mise v Moonflow a jestli přes vás prošli Ronsové pod vedením Garika. Pakliže jste vše splnili tak, jak je psáno, získáte Kaiser Knuckle a možnost dohrát hru na 100%. V opačném případě bude v bedně Crystall Ball nebo Key to Success. Až si vyzvednete odměnu, skočte si znovu promluvit s Tromellem. Po návratu na Celsiuse se znovu vraťte do Guadosalamu, najděte Tromella stojícího u zavřených dveří a dejte s ním řeč. Teď máte možnost vstoupit do pokladnice Guadů a získat tak mřížku Tempered Will zdvojnásobující HP/MP, prsten Tetra Bracelet a sféru obsahující Yevonovo tajemství.

Thunder Plains

V závislosti na tom, kolik věží jste předtím nakalibrovali, se nyní dočkáte další odměny. U každé věže budete muset porazit jednoho bosse, naštěstí slabého. Po něm vám zůstane truhla s odměnou. U desáté věže na vás vybafne boss s elektrickým elementem, takže se na něj vyzbrojte prstenem rušícím nebo absorbujícím blesky.

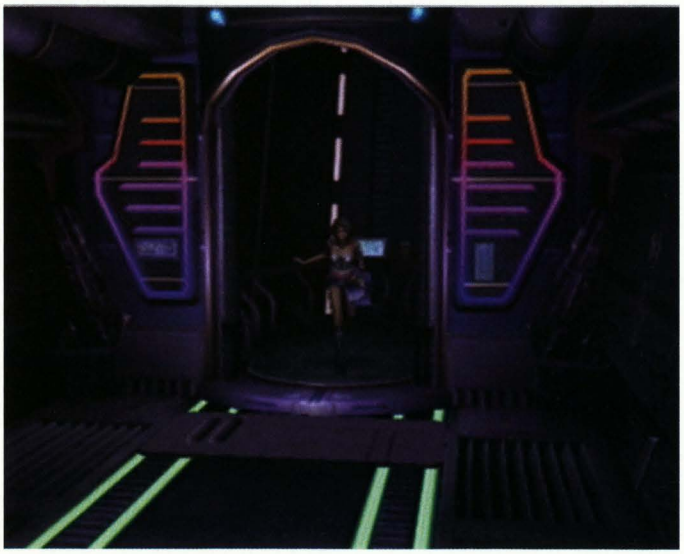
Boss: Humbaba (Behemont)

Humbaba na sebe hází modrou magii Mighty Gard, aby snížil damage který mu budete dávat. Pokud ho nějak přesvědčíte, aby kouzlo hodil na vás, můžete se ho naučit. Behemontík nemá moc silných útoků, jejich síla se pohybuje maximálně do 2000 HP na jednu postavu. Nezapomínejte se léčit. Jako Final Attack sešle Humbaba meteor, který ubere okolo 1500 HP.

Poté, co vyhrajete souboj, dostanete mřížku Valiant Lustre. Ta podstatně navyšuje obranu a magickou obranu, takže určitě u ní najdete uplatnění. Po skončení souboje se v zemi objeví díra, do které můžete skočit, ale zatím jí nechejte na pokoji a běžte si uložit hru do

Travel Agency. Pak se sem vraťte a skočte do díry.

Teď se nalézáte v jeskyni plné robotů. Soubojům se můžete vyhnout použitím prstenu Charm Bangle. Proběhněte jeskyni a poté, co najdete Cida, začne souboj s obřím robotem.



OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Ovládání na mapě

Levý analog/směrový kříž » pohyb s postavou

Křížek » akce

Kolečko » zrušení výběru/ interakce s prostředím

Čtvereček » speciální využití (v případě misí atp.)

Start » pauza

Ovládání v boji

Levý analog/směrový kříž » pohyb v menu

Šipka vlevo » označení všech nepřátel při sesílání kouzel

Šipka vpravo » označení všech spojenců při sesílání kouzel

Křížek » potvrzení volby

Kolečko » zrušení volby

Trojúhelník » přepínání mezi postavami

L1 » otevření okna s obleky

R1 » otevření speciální mřížky s obleky/ spoušť u ability Trigger Happy

Start » pauza

Boss: Machina Panzer

V minulém díle návodu jsem vás upozorňoval na malé sondy občas se vyskytující v soubojích. Ty celou dobu střádaly data o tom, jaké útoky nejčastěji používáte, a ty vám teď robot zablokuje, takže tak můžete rázem být odkázáni jen na prosté sekání mečem. Nejdříve zničte sondy poletující kolem a pak se pusťte do robota. Pokud máte možnost začarovat Mighty Guard, využijte toho. Robot nemá žádnou elementární slabinu, takže se do něj pusťte fyzickými útoky a za nějaký čas ho udoláte.

Až budete mít robota z krku, získáte Al Bhed Primer a epizoda se ukončí. Po návratu na Celsius si můžete skočit promluvit na horní palubu s Cidem, uložit si hru a pak se do jeskyně vrátit pro pár věciček. Nepovinný dungeon je popsán v jiné části návodu.

Macalania Woods

Jedna ze starších misí se vám uzavře po doběhnutí k Travel Agency a shlédnutí rozhovoru mezi O'akou a jeho nástupcem. K jejímu úspěšnému dovršení je třeba splnit v první kapitole podmínku, že obchodníka zachráníte, v druhé kapitole mu zruinujete obchod a ve třetí mu pomůžete schovat se před Ronsy. Ještě než se vydáte zpět na Celsiuse, koukněte se na O'akovo zboží. Prstýnky prodávané za 50 000 gilů nejsou zrovna k zahození.

Epizodu musíte ukončit tak, že zaběhnete k jezírku, kde předtím byl doják s Yunou a Tidusem. Až vás kamarádky nechají o samotě, zaběhněte k vodě a odehraje se krátká animace, po níž získáte docela slušnou mřížku a skončí se kapitola.

Mount Gagazet

Utíkejte na jih a spustí se animace s Garikem a Kimahrim. Po jejich rozhovoru se teleportujte warpovací plošinkou do Mountain Trail a vydejte se po cestě k jeskyním. Zde znovu narazíte na Garika a Kimahriho. Pokud jste předtím dokázali zastavit Garika, dostanete mřížku Sacred Beast. Vaše trojka pak skončí na Celsius, ze kterého se vraťte zpět do hor.

Teď se automaticky objevíte u vřídla. Po animaci najděte Liana a Aydeho a za situace, že jste splnili postranní úkol spojený s jejich hledáním, dostanete mřížku Conflagration. Tím se uzavírá lokace Mt. Gagazet a my můžeme jít dál.

Bikanel Desert

Většinu této lokace jsem popsal v minulém díle v rámci questu The Cactuar Connection. Musíte po mapě hledat poztrácené kaktusky a až je všechny najdete, projdete dungeon a budete bojovat s Jumbo Cactuarem

Boss: Jumbo Cactuar

Kaktusové mají vysoký atribut Evasion, takže budete muset používat útoky se 100% úspěšností zásahu - Trigger Happy, Darkness atp. Naštěstí má Jumbo

Dressphere

GUNNER: tento kostýmek máte hned od začátku hry. Společně s prstenem Cat Nip se dá použít jako ultimátní oblek dávající útokem Trigger Happy poškození přes 100 000.
THIEF: základní sféra Rikku. Kromě vysoké rychlosti a ability First Strike je v podstatě k ničemu.
WARRIOR: třetí sféra, kterou budete mít hned od začátku hry. Warriorova abilita Sentinel je jedna z nejlepších abilit pro boj s bossy. Po jejím aktivování je postava do dalšího kola zranitelná fyzickými útoky pouze za 1HP bez závislosti na levelu, nebo síle útoku nepřítele.
SONGSTRESS: získáte po prvním porazení Leblanc. Asi nejslabší kostým ze všech, sloužící hlavně ke změně stavu nepřátel a boostu spojenců. Po získání předmětu Magical Dances vol. II má schopnost chránit skupinu proti veškeré útočné magii.
BLACK MAGE: po porážce Borise v první kapitole ji najdete na podstavci ve věži. Černý mág je málo odolný vůči fyzickým útokům, ale proti kouzlům má hodně zvýšenou obranyschopnost. Kouzla Flare a Ultima se nedají naučit, musíte získat mřížku Final Day.
WHITE MAGE: oblek dostanete společně s videosférou po zabití draka v jeskyni na ostrově Besaid. Stejně jako černý, i bílý mág má především velkou odolnost vůči kouzlům, ale jeho HP a obrana je kritická. Jeho funkci dokonale zastoupí alchymista, který je bojeschopnější a má možnost útočit. Kouzlo Holy se dá čarovat pouze společně se speciální mřížkou.
GUN MAGE: úspěšně splňte v první kapitole postranní úkol Shave the Hypello a dostanete sféru za odměnu. Gun Mage má schopnost učit se některé z útoků nepřátel tak, že sám je jimi zasažen. Některá kouzla na vás monstra normálně nezačarují, budete je muset nejdříve zmást kouzlem Confuse. Další abilita, která se vám může hodit, je Scan.
LADY LUCK: ve 3. nebo 5. kapitole ji můžete vyhrát nad Shinrou ve hře Sphere Break. Lady Luck je jedna z nejlepších sfér, i když její fyzické útoky jsou slabé. Ihned po jejím získání se naučte abilitu pro získávání dvojnásobného počtu zkušeností a házení čtyř kostek. Pokud si vezmete prsten Rabbit's Foot a Cat Nip, máte šanci na zásah soupeře za 230 000.
TRAINER: dostanete ji ve 3. kapitole, pokud zodpovíte Kimahrimu správně jeho otázky (viz minulý díl návodu). Tomuto kostýmu jsem nikdy nepřišel na chuť. Není dostatečně silný pro útok, ani pro obranu. Dá se říct, že je spíše kosmetického rázu.
ALCHEMIST: pokud budete postupovat podle návodu a podaří se vám vyčistit monster arénu od příšer, dostanete ji od Claska za odměnu. Nejlepší podpůrná sféra v celé hře. Namakaný alchymista zastane práci dvou bílých mágů v poloviční čase, navíc nejste omezováni odrazem od kouzla Reflect, které možná budete při souboji používat. Kombinací vhodných předmětů můžete nepřátelům způsobit neuvěřitelně velké škody.
BERSERKER: ve 3. kapitole se probojujte k Travel Agency v Macalania Woods. Jedna z nejlepších útočných dressphere. Mezi její přednosti patří zejména velká síla, možnost zdvojnásobit si HP, counter a auto-regen.
SAMURAI: najdete na zemi těsně před Ifritovou komnatou v kapitole 3 a 5. S touto dressphere máte sice vysoký útok, ale ani zdaleka nedosahuje předností Berserkera a Darkknighta.
DARK KNIGHT: najdete ji těsně před soubojem s Baralaiem v podzemí Bevelle. Přesný postup najdete v minulém díle návodu. Nejsilnější útočná sféra ve hře. Vysoký útok, obrana, HP... krom toho odolnost proti několika statusům znepříjemňujícím hru.
MASCOT: poté, co všude získáte Epizode Complete (kromě Bevelle), promluvte s Brotherem a dá vám ji. Nejvyužitelnější dressphere v celé hře. Každá z dívek má jiný kostým, ability a možnost používat ability jiných povolání (např. Yuna Dark Knighta, Rikku Berserkera, Paine Samurai)
ULTIMÁTNÍ SFÉRY - každá postava má svoji ultimátní sféru. Tu aktivujete tak, když na mřížce projedete všechny sféry, co na ní jsou, a pak v náhledu mřížky stisknete ⊡.

jen kolem 22k HP, tak se nemusíte bát, že by se souboj táhl nějak moc dlouho.

Pokud budete mít velké štěstí, můžete dostat vzácný předmět Rabite's Foot. Ten přidává +100 ke štěstí. Pokud ho ale nedostanete, nemusíte zoufat. V dungeonu Via Infinito můžete ve spodních patrech potkat většinu bossů včetně Jumbo Cactuara a tam z něj pacičku vymlátit.

Obří kaktus je jen slabý odvar proti tomu, co vás teď bude čekat. Po návratu z Celsiuse se rovnou dostanete do boje s pouštní příšerou, o které můžu s klidem říct, že je nejhorší monstrum, které jste zatím potkali.

Boss: Angra Mainyu

Kamarádka měla s touto příšerkou problémy, tak jí nyní dáme Angru servírovanou jako narozeninový dort k 18. narozeninám. Takže dobrou chuť R-e-n...

Co budeme k přípravě dortu potřebovat:

Nejdříve si připravíme dobře promazanou a rozehřátou mřížku Tempered Will, na které budeme péct. Na pečení korpusu budeme potřebovat dva modré mágy s kouzlem Absorb a Mighty Guard, bílého mága s Reflectem a alchymistu s hromadou lahviček. Zdobit budeme za pomoci Dark Knightů. Pokud budete chtít přidat opravdovou třešničku na dort, můžete Dark Knighta nahradit Shooterem a vybavit ho Cat Nipem.

Jak budeme postupovat? Nejdříve na dno formy položíme dva modré mágy a bílého mága s kouzlem Reflect. Projedeme na dobře promazané mřížce kuličky na zdvojnásobení energie. Pak, aby se nám těsto nesrazilo, začarujeme Mighty Guard a Reflect. Kouzlem Absorb budeme z těsta (Angra) vysávat přebytečnou vlhkost (označujeme ji MP). Bílého mága vyměníme za alchymistu s pořádně naládovaným kanónem a pytlíkem plným lahviček. Občas nám budou z korpusu do dortu vykukovat hlavičky s 5000 HP, ty ihned odřízneme, aby nám zbytečně nedělaly neplechu a nezdržovaly nás. Chvílemi pečící se korpus modrým mágem proscanujeme, jestli už je dostatečně vysušený. Pokud není, pokračujeme nadále v pečení a odkrajování vylézajících hlaviček. Z vysušeného korpusu už nebudou moci vylézat hlavičky, avšak dort bude chtít vsát vlhkost zpět do sebe. Tomu lze jednoduše zabránit tak, že budeme čarovat kouzla s největší spotřebou vlhkosti. Když ve vzduchu nebude žádná vlhkost, nemůže vám dort zpětně navlhnout a pak už je zcela na vás, co s ním uděláte. Velmi estetické je zdobení Dark Knightovou polevou Darkness. Pakliže máte u některého z kuchařů prsten Cat Nip a je už na pokraji sil, dejte mu stříkačku Trigger Happpy a dort bude hotový během malé chvilky. Kolektiv FF kuchařů vám přeje dobrou chuť a hodně zábavy při pečení.

Za porazení Angra Mainyu dostanete Mercurial Strike GG. Odteď již můžete jít do nově zpřístupněné části pouště Central Expanse. Pokud sem pošlete některého ze svých chocobů, může při troše štěstí najít klíč od bedny v táboře Al Bhedů. V ní najdete mřížku Horn of Plenty. To je pro tuto lokaci vše a ona se vám uzavře jako kompletní.

Bevelle

I když tato lokace není označena jako aktivní, je potřeba ji uzavřít. Utíkejte k paláci a po rozhovoru s Balaraiem se kapitola uzavře, i když jen zdánlivě...

Vraťte se do Bevelle a zde se vám otevře vstup do tajné lokace Via Infinito. Tento dungeon je místo, kde potkáte nepochybně nejtěžší bosse z celé hry, takže je nezbytné, abyste byli maximálně opatrní a dobře vytrénovaní. Není ho potřeba projít celý, ale pokud chcete získat přístup do dalšího dungeonu, který je v Mushroom Rock Road, musíte absolvovat minimálně 20 pater ze 100.

Utíkejte do paláce a na rozcestí u elevátoru jděte vpravo. Uložte si hru a vstupte na symbol na zemi. V prvním patře dungeonu naleznete na zemi Crimson Sphere 6. Pakliže jste nevynechali žádnou ze sfér, měla by vám zbývat poslední do celkového počtu deseti koulí.

Skočte do díry v podlaze a jednoduchým bludištěm se vydejte do hlubin Via Infinito. Je zde pár důležitých věcí, které byste měli znát. Ta nejdůležitější je, že prsten Charm Bangle je zde úplně k ničemu. Pokud narazíte na lizarda nebo velkého Tonberyho, nepřibližujte se k němu. Na 90% je to vaše smrt. Vždy je nějaká možnost, jak se jim vyhnout, pouze stačí přijít na to jak. Malé Tonberye musíte většinou porážet už z toho důvodu, že se vám pak otevře cesta dál. Nemusíte se jich bát, jsou neškodní. Pokud se vám podaří doputovat až do 20. patra, bude tu už na vás čekat nažhavený boss.

Boss: Aranea

Aranea je jen trochu silnější pavouk Boris z první kapitoly. V podstatě se není čeho bát, protože teď už byste měli být natolik vytrénovaní, že jeho poražení bude otázkou minut, ne-li vteřin.

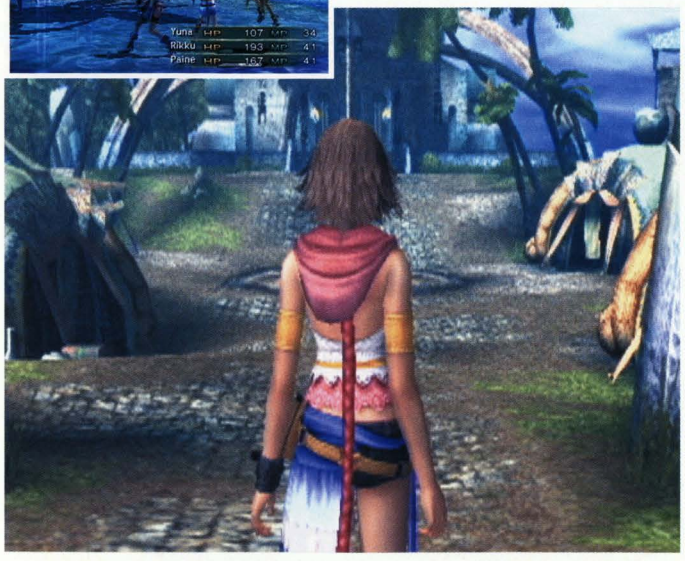
Po skončení souboje se na zemi objeví poslední Crimson Sphere, která vám zajistí vstup do jeskyně v Mushroom Rock.

Calm Lands

Pro úspěšné dokončení této lokace je potřeba zúčastnit se questu hledání manželky a PR mise. Pokud jste v PR misi nasbírali více jak 400 bodů, úkol je splněn a vám se odemknou nové minihry. Taky nezapomeňte sdělit výsledky vašeho hledání otci nezadaného syna v Travel Agency. V prostoru za stanem si můžete přilepšit 50 000 Gilů. Lokace je uzavřena.

PR mise/Matchmaking

Tento úkol je sice trochu náročnější na čas (no dobrá, trochu víc), ale je ho potřeba splnit kvůli ukončení epizody v Calm Lands. Při prvním hraní ho asi nesplníte, ale při druhém už budete vědět, jak funguje. Bohužel není dostatek místa ke kompletnímu výpisu osob a správných odpovědí ve všech kapitolách, takže se budete muset spokojit pouze s vysvětlením toho, co máte udělat. Princip v plnění spočívá v tom, že kdekoli půjdete, musíte se ptát lidí (tlačítko ▢) a říct jim jeden z pěti sloganů. V každé kapitole jsou jiní lidé, takže se budete muset jít podívat i do těch nejzapadlejších míst na mapě. Asi nejlepší postup je ten, že si při příchodu do lokace uložíte hru a postupně obíháte lidi a všem říkáte stejný slogan (např. Argent. Fun you can rely on) a poznamenáte si jejich reakce. Pak si hru načtete z karty a budete jim říkat další slogan. Až jim takto řeknete všech pět sloganů. Měli byste mít konečně správnou odpověď pro všechny lidi. Pak už jen stačí naposledy načíst pozici a u každého člověka zvolit správnou možnost.



Chocobo Ranch Dungeon

Nalezení tohoto dungeonu bude chtít hodně času a nervů. Je ho potřeba dokončit kvůli 100% dohrání hry. Nejdříve si vytrénujte 4 chocoby na 5. úroveň a pak tři z nich pošlete pryč někam kopat. Odejděte z ranče a pak se do něj zase vraťte. Pokud budete mít štěstí, oznámí vám Clasko, že poslední chocobo našel skrytý vchod kamsi. Znovu odejděte a skočte do nově otevřené díry. V dungeonu vysbírejte všechny věci a porazte bosse Anything Eatera. Pak najděte Amazing Chocoba, který vám nikdy neuteče.

Mushroom Rock Road - Den of Woes

Do tohoto dungeonu máte přístup až po získání všech deseti Crimson Sphere, jinak se vám neotevře vchod. Jděte do části, kde jste našli první Crimson Sphere. Pokud se nyní dotknete ornamentů na stěně, dveře se otevřou a vy budete moci vstoupit. Na tomto dungeonu není nic těžkého. Pouze následujte šipku a po dojití na konec bludiště bude následovat pár soubojů (jména bossů schválně neprozrazuji) a po jejich porazení dostanete mřížku Supreme Light a lokace se ukončí.

Mi'lhen Highroad - Highroad Dungeon

Vchod do bludiště se normálně nedá najít, ale pokud se vám povede vytrénovat některého z Chocobů na 5. úroveň, pošlete ho hledat poklady na Mi'lhen Highroad. Posílejte ho sem tak dlouho, dokud nenalezne vchod do dungeonu. Ten je vidět jako zelená mlha v místě, kde jste předtím porazili velkého Chocobo eatera. Po vstupu do jeskyně přijdete o mapku a spustí se jedna z miniher. Jejím cílem je probourat se stěnami dungeonu až k bossovi. Jsou zde tři druhy stěn. Slabá stěna potřebuje k odpálení 5 kusů S-Bomby, středně silná stěna 5 M-Bomb a nejsilnější stěna potřebuje 9 náloží L-Bomb. Bomby se snadno dají obstarat v jeskyni New Cave, kde je upouštějí zabití roboti.

Boss: King Vermin

Pakliže jste odolní vůči ohni, nebude pro vás Vermin představovat sebemenší nebezpečí. Pouze vás může zaskočit uspáním vašich postav, ale to není zase tak moc velký problém.

Odměnou vám bude Font of Power Garment Grid.

Thunder Plain - New Cave

Toto je nejhorší dungeon na projití, co se složitosti týče. Dobře se tu leveluje, dá se tu nasbírat moře bomb pro nepovinný quest v Mi'lhen Road a za jeho projití dostanete pěkný prstýnek a mřížku. Bohužel se tu dá víc než dobře ztratit, takže musíte postupovat přesně tak, jak vás budu navigovat.

Quest se aktivuje po záchraně Cida ze spárů obrovského robota a opětovného navrácení se do jeskyně. Bez kalkulačky a bloku s tužkou si tu moc neštrejchnete. Hlavně si equipněte Charm Bangle, protože se bude počítat i počet soubojů a získaných Gilů. To by vám pak zbytečně komplikovalo počítání. Čísla jsou kompletně náhodná, takže si veškerá dosažená čísla poznamenávejte, budou později potřeba. Pokud se vám povede otevřít stěnu za pomoci truhly, budete mít o práci míň. Každopádně si nejdříve přečtěte manuál, který vám hra nabídne, abyste pochopili, jak se počítají kombinace. Stěny jdou za sebou v pořadí 3, 10, 11, 5, 1, 8, 12, 13, 9, 6, 7, 14, 2, 15, 16.

Níže napsané hodnoty slouží pouze jako příklad a návod na postup při výpočtu. K otevření stěny je vždy zapotřebí dvou hodnot získaných z levé a pravé části kódu. V pozdějších částech už budou výpočty o něco složitější, takže kalkulačka opravdu přijde vhod. Pokud si nebudete vědět rady nebo si zapomenete poznačit číslo, můžete si ▢ vyvolat malou nápovědu. Té můžete využít pouze třikrát. V jihovýchodním rohu naleznete ve stěně nápovědu, která vám zopakuje všechny do té doby získané kódy. V jihozápadním rohu se dozvíte počet soubojů a v severovýchodním počet získaných Gilů.

Pro jednodušší pochopení budu popisovat hodnoty tak, jak je vidíte na obrazovce.

Pokud jste prošli celou jeskyni, gratulujeme. Při příštím projití se po otevření zdi 4 objeví truhla s předmětem rušícím hranici 9999HP u ultimátní sféry pro Paine.

Lukáš Kolínský

Speciální předměty

MAGICAL DANCES VOL. I - získáte ho na konci dungeonu Den of Woes. S oblekem Songstress budete moci tančit MP Mambo, které vám zajistí nulovou spotřebu many po dobu tančení.

MAGICAL DANCES VOL. II - v 5. kapitole porazte Experiment na pátém levelu a získáte tanec Magical Masque. Tento tanec vás učiní imunní vůči všem útočným kouzlům po dobu tančení.

CAT NIP - v dungeonu Via Infinito porazte Black Elementala a v truhle, která po něm zbude, naleznete tento prsten. Pokud postava, která ho má nasazený, má kritický počet HP, bude dávat zásahy za 9999.

KEY TO SUCCESS - ve 3. kapitole nezastavte útok Ronsů na Guadosalam a v 5. kapitole si budete moci prsten vzít v Guadosalamu jako odměnu. Pokud se rozhodnete prsten získat, nemůžete dokončit hru na 100%. Prsten zdvojnásobuje získané Exp, AP, peníze, předměty.

AP EGG - tento prsten získáte buď jako výhru v Blitzballovém turnaji, nebo v Chocobo Ranch Dungeonu. Iron Duke - nejlepší šperk ve hře. Dává +100 ke všemu, HP počínaje, štěstím konče.

Bohužel se toho do návodu víc nevešlo. Omlouváme se a vaše případné dotazy rádi zodpovíme na fóru www.playmag.cz.

...začínáme...
nic

>> 3
6

- s hodnotou napsanou pod číslem 3 začínáte. Připomínám, že je to pokaždé náhodně generované číslo.

3 >>
1

>> 10
9
- zde je jednoduché sčítání 6+1=7

10 >>
55

>> 11
42
- pravou půlku čísla máme z minulé zdi, levou zde, takže kód je 9+55= 64

11 >>
760

>> 5
kód stěny 10
- stejně jako předtím jednoduše sečteme 42+760=802

5 >>
592

>> 1
počet soubojů mezi vstoupením do jeskyně a otevřením zdi 11
- kód ze stěny 10 je 64, takže výsledek je 64+592=656

1 >>
kód ze zdi 10

>> 8
248
- pokud máte vypnuté napadání, je počet soubojů 0. Kód z 10 stěny je 64. Výsledek je 64

8 >>
kód zdi 10 + počet soubojů v jeskyni

>> 12
kód zdi 5 + kód zdi 5
- pravá půlka čísla je 248 a levá 64 (64+0=64) tzn. 248+64=312

12 >>
479

>> 13
9217
- kód zdi 5+ kód zdi 5 je 1312. K tomu přičteme 479 a získáme konečné číslo 1791

13 >>
8077

>> 9
počet bojů mezi vstupem do jeskyně a otevření stěny 12
- klasické počítání 9217+8077=17294

9 >>
kód stěny 13

>> 6
kód zdi 1 + kód zdi 12
- pravá půlka příkladu je 0, levá 17294

6 >>
kód stěny 13 + 9043

>> 7
kód zdi 8 + počet soubojů do otevření zdi 5
- pravá polovina dá součet 1855 a levá 26337. Výsledek je 28192

7 >>
počet Gilů získaných v soubojích v jeskyni

>> 14
kód ze stěny 8 + číslo ze zdi 12
- kód zdi 8 je 312, počet soubojů do doby, než jste otevřeli zeď 5 je 0 a v bojích jste nezískali nic, takže zase 0. Odpověď je 312

14 >>
odpověď ze zdi 11

>> 2
23028
-312+1791+802=2905

2 >>
počet bojů před otevřením stěny 5

>> 15
kód zdi 1 + boje mezi otevřením stěny 5 a 14 + počet vyhraných Gilů
- pokud jste s nikým nebojovali, je počet bojů stále 0 a pravá půlka čísla 23028, což je i kód

15 >>
80394+92855+počet Gilů získaných před otevřením zdi 1

>> 16
730
- na zeď 1 jsem zadal číslo 64, s nikým nebojoval a nic nevyhrál. Součet čísel levé půlky je 173249 a konečné číslo vyjde 173313. Až poběžíte k stěně 16, seberte si z truhly mřížku

16 >>
593

>> 4
1
- jednoduchá matematika, 730+593=1323

4>>
0

...konec...
- procvičte si dvojkovou soustavu ;-)

PLATINUM TIPS

Vybíráme ty nejlepší tipy pro starší pecky. Proč hrát bídné novinky, když můžete sáhnout po starších skvostech?

Medal of Honor: Frontline

Možná jste MOH ještě nedohráli, ale s naším návodem se vám to určitě podaří. My máme pro všechny, co už mají tuhle výbornou hru za sebou, pár triků a zajímavostí, které v průběhu hry můžete spatřit.

Mise: Operation Repunzel

Tip: Sebevražda

V hale, kde najdete mapu za obrazem, si nacista zkouší svou řeč. Než byste šli nahoru, jděte po schodech dolů a vydejte se k němu. Sám spadne dozadu bez jediné kulky!

Mise: Nijmegen Bridge

Tip: Sebevražda

Až budete vyzváni k vyšplhání po žebříku na most, zapněte si nesmrtelnost a začněte lézt. Až budete na konci žebříku, přímo před vámi se objeví nacista. Namíří na vás a začne se třást. Nestřílejte na něj ani na nikoho jiného! Chvíli vyčkejte - postaví se, sebere helmu a seskočí s řevem z mostu.

Mise: On Track

Tip: UFO

Až se dostanete ven kousek od Sturmgeistského vlaku, koukněte se na nebe a doprava. Uvidíte ve vzduchu letící UFO! Podíváte-li se pozorněji, uvidíte, že je označeno nacistickými symboly a barvami.

Mise: On Track

Tip: Plakát

Až se dostanete ke vstupu do železniční stanice, zastavte se a podívejte se nalevo od vstupních dveří. Najdete tam plakát Jimmyho Pattersona (tedy vaší maličkosti) s obrázkem a uvedenou odměnou za dopadení!

■ **Ostřelovačka je věrný přítel každého vojáka.**

Mise: Derailed

Tip: Tajný průchod

Hned na úvodu jděte doprava a uvidíte zablácenou cestu. Jděte pomalu, čeká tam nacista. Za chvíli uvidíte něco v horách. Jděte ke dveřím, ale neotvírejte je, uvnitř jsou nacisti, které zastřelte. Najdete tam MG-42.

Platinový seznam

2002
Gran Turismo 3
Tekken Tag Tournament
Formula 1 2001
Dead or Alive 2
TimeSplitters
Oni
Red Faction
Star Wars Starfighter
MTV Music Generator 2
Moto GP
This is Football 2002
Crazy Taxi
Onimusha Warlords
Resident Evil Code Veronica
Rayman Revolution
World Rally Championship
Smugglers Run
FIFA 2001
Midnight Club
SSX
WWF Smackdown
Tony Hawk Pro Skater 3
Jak & Daxter
Crash Bandicoot
Monsters Inc.
Max Payne
Devil May Cry

2003
Burnout
Silent Hill 2: Director's Cut
Grand Theft Auto 3
Pro Evolution Soccer
Spiderman: The Movie
State of Emergency
007: Agent Under Fire
Final Fantasy X
Gran Turismo: Concept
SSX Tricky
TOCA Race Driver
Tekken 4
This is Football 2003
FIFA 2003
LOTR: Two Towers
MOH: Frontline
007: Nightfire
Kingdom Hearts
Ratchet & Clank
WRC Rally 2 Extreme
Burnout 2
Stuntman
WWE Smackdown Sut Your Mouth
The Getaway
Tony Hawk Pro Skater 4
Metal Gear Solid 2
Pro Evolution Soccer 2
Dragonball Z Budokai
Spyro: Enter the Dragonfly
Hitman 2
Splinter Cell
Conflict Desert Storm
Red Faction 2

2004
GTA Vice City
Mortal Kombat: Deadly Alliance
Colin McRae Rally 3
Enter the Matrix
LOTR: Fellowship of the Ring
The Hulk
Formula One 2003
Midnight Club 2
SOCOM US Navy SEALs
The Sims
Tomb Raider: AOD
Pro Evolution Soccer 3
Rayman 3
Finding Nemo
WWE Smackdown: Here Comes The Pain

Toto je tedy kompletní seznam všech her vydaných v edici Platinum (aktuálně 65 titulů!), které se prodávají za zlevněnou cenu. Nejdražší platinové „novinky" stojí tisíc korun, ty starší však pořídíte ještě mnohem levněji a některé tituly od Sony (jako *Socom*, *Tekken 4* nebo *GT3*) jsou dokonce prodávány za 666 korun. Návody na většinu z nich najdete ve starých číslech Tipstationu - viz index na straně 16 nebo naše webové stránky. Starší výtisky časopisu si můžete objednat na adrese redakce, ale můžete si také napsat o otisknutí těchto návodů v dalších číslech! Tak do toho...

Napište si o to!

Jaké starší návody byste si chtěli znovu přečíst v TipStationu?

Vyplňte kupón a pošlete ho na naši adresu. Můžete použít i e-mailovou adresu *tipstation@omegagroup.cz*. Vaše přání se pokusíme splnit!

Vyplňte pět her (ze seznamu i jakékoliv jiné)
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Jak jinak bychom ještě mohli vylepšit TipStation?
_____
_____
_____
_____
_____

Jméno _____
Adresa _____
_____
_____
Telefon _____

Ratchet & Clank 2

Jednou z her, na jejíž návod si budete muset počkat do příště, je bohužel i tahle plošinovka. Proto vám předkládáme alespoň pár nepostradatelných tipů!

OBECNÉ TIPY

MODRÝ ŠROUB

Byly sice už v jedničce, ale až tady jsou opravdu důležité. Pokud to nevíte, šrouby (tzv. bolty) jsou herní měnou v Ratchetově světě. Bez nich si nic nekoupíte, takže se ujistěte, že jich při hraní sbíráte co nejvíce - rozbíjejte bedny a zabíjejte nepřátele. Čím více, tím lépe. Nesmíte prostě jen tak procházet hrou a závodit, bojovat nebo létat. Vraťte se k úkolu zpátky a dokončete ho ještě lépe. Prostě vydělávejte tolik, kolik jen dokážete. Abyste koupili každou zbraň ve hře, budete jich potřebovat snad milion a přes určité části hry se nedostanete, pokud jich nebudete mít dostatek.

VYLEPŠENÍ

Mnoho z pětadvaceti zbraní ve hře lze vylepšit a udělat z nich větší a drsnější verze. Toho dosáhnete jedině tak, že budete určitou zbraň dostatečně často používat k zabití mnoha nepřátel. Proto rozhodně nezůstávejte u jedné zbraně a snažte se je střídat tak často, jak to jen jde.

VYLEPŠENÍ II.

I samotný Ratchet je schopen v průběhu hry vylepšovat své schopnosti. Má nyní ukazatel vylepšení Nanotech, které se zabíjením nepřátel postupně zaplňuje. Až se zaplní celý, zvýší svou kapacitu. Ve hře je rovněž možné nalézt kanystry, které ukazatel zaplní, a i ty je tedy velmi důležité hledat. Zkrátka a dobře, bez povšimnutí ve hře nenechejte jedinou krabici, ať už je v ní šroub nebo něco jiného, bude se to hodit.

VESMÍRNÁ LOĎ

A aby toho nebylo málo, můžete vylepšovat i vesmírné lodi, které koupíte na Slim Cognito's Ship Shacku. Ovšem bez Raritana se vám to nepodaří - tuto vzácnou látku získáváte opět likvidováním nepřátelských lodí, ale rovněž i těžením ve speciálních strojích na Taboře nebo Greblinu.

TAJNOSTI

Ve hře můžete najít několik tajných lokací, kde můžete své zbraně ilegálně upravit výměnou za platinové šrouby. Celkem jich je pouze patnáct a jsou tedy velmi cenné. První najdete v poušti poblíž důlní kolonie na Taboře, další je k nalezené na konci ošidné jízdy napříč elektrickými dráty na Boldanu.

BRNĚNÍ

U speciálních prodejců můžete rovněž koupit brnění, které zlepší vaší ochranu před útoky až na 90% nezranitelnost. Samozřejmě to nebude zadarmo a budete muset vyšpulit nějaké ty šrouby. Takže hledejte a sbírejte. Ale to jsme už říkali, ne?

SKILL POINTY

Ve hře získáváte za určité činnosti a výkony tzv. skill pointy (celkem jich je 30). Za určitý počet těchto bodů vás čekají velmi zajímavé bonusy! Toto je jen několik málo z nich, další už musíte vyzkoumat sami...

5, Ratchet s velkou hlavou
7, Ratchet v obleku
10, Clank s velkou hlavou
12, Zrcadlové úrovně
15, Postavy mají velké hlavy
18, Vylepšení lodě „Scooped Nose"
20, Ratchet v kostýmu klauna
25, Nepřátelé mají velké hlavy
26, Vylepšení lodě „Split Nose"
30, Plážový kostým

KROK SEM, KROK TAM

Hned na začátku se naučte úkroky do stran. Je to ten nejdůležitější pohyb ve hře a je naprosto nezbytný pro přežití, obzvláště v pozdějších náročných úrovních. Podržte L2 nebo R2 a uhněte doleva nebo doprava před střelou či jakýmkoliv jiným ohrožením.

CIHLA K CIHLE

Určité oblasti vyžadují použití techniky skákání na zdi. Rozeběhněte se ke zdi, stiskněte ⊗ a jakmile se dotknete zdi, stiskněte ho znovu pro odražení se k protější straně. Totéž opakujte znovu až do chvíle, než se dostanete na vrcholek.

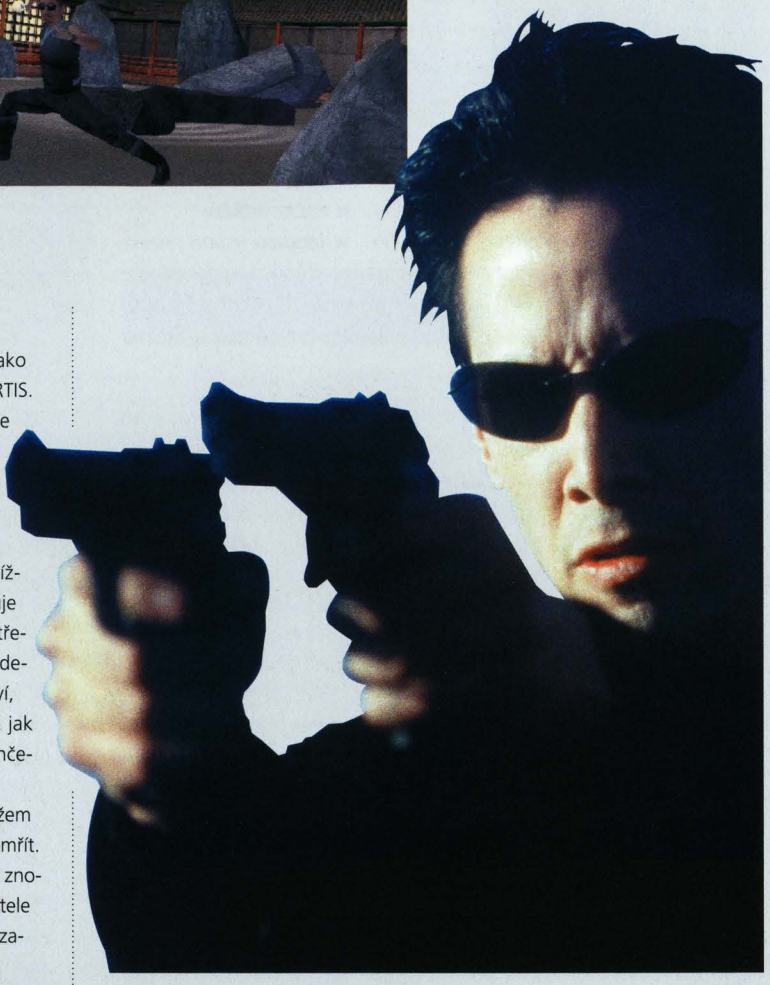
PŘÍSNĚ TAJNÉ

INSOMNIAC MUZEUM

Na planetě Bolden v Silver City jeďte po elektrických drátech na stavbu, ale neskákejte na první železnou kládu. Zůstaňte na levé dráze a až se dotknete transformátoru, vyskočte a proveďte heliglide doleva, kde se nachází město. Běžte na ulici a jděte až na konec, kde je osamocená budova proti jihu mapy - tady se dejte buď doleva nebo doprava a zhruba v polovině proskočte dovnitř. Jsou tu dva teleporty - jeden vás dostane zpátky do lodě, druhý do speciálního muzea.

BONUS ZA VĚRNOST

Pokud jste dokončili první díl *Ratchet & Clank* a máte na paměťové kartě uloženu pozici, rozhodně ji použijte i pro uložení druhého dílu. Úplně zadarmo totiž získáte 5 zbraní!



ENTER THE MATRIX

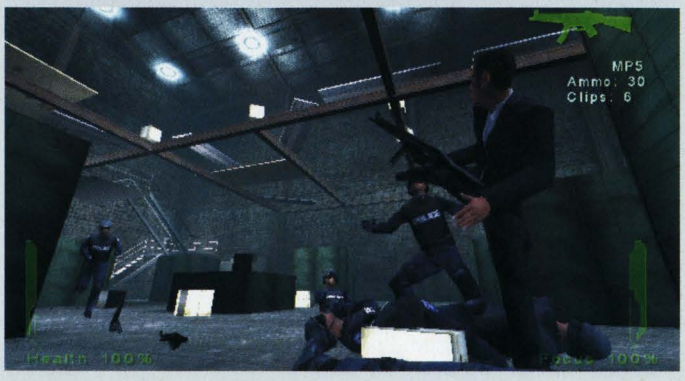
Vstupte do Hacking engine ve hře. Zadejte CHEAT.EXE a bude zpřístupněno cheatové menu. Zadejte jeden z následujících kódů pro aktivování příslušného efektu.

Maximální síla střel: 0034AFFF
Nekonečně munice: 1DDF2556
Nekonečný focus: 69E5D9E4
Rychlé obnovení focusu: FFF0020A
Nekonečně energie: 7F4DF451
Bonusová testovací úroveň: 13D2C77F
Sparks' Construct v tréninkovém režimu: 13D2C77F
Nepřátelé vás neslyší: 4516DF45
Nepřátelé vás nevidí: FFFFFFF1
Turbo režim: FF00001A
Multiplayerový boj: D5C55D1E
Nízká gravitace: BB013FFF
Rychlejší loga: 7867F443
Řízení taxi: 312MF451

Další tipy

Nelogujte se jako GUEST, ale jako FREEMIND nebo COWBOYCURTIS. Systém se vás zeptá, zda chcete slyšet zprávu od Morphea. Pokud budete souhlasit, budete vyzváni ke stisknutí čísla 1 až 5. To je pět různých vzkazů. Dokončete hru v jakékoliv obtížnosti. Finální sekvence obsahuje trailer na *Matrix Revolutions*, třetí filmový díl. Dále - pokud budete v hlavním menu dost trpěliví, dočkáte se traileru na hru tak, jak byl zveřejněn před jejím dokončením.

Jako Ghost je při souboji s mužem (abyste viděli Vědmu) nutné zemřít. Po dokončení hry však můžete znovu nahrát danou úroveň, nepřítele porazit a vidět tak alternativní zakončení.



Příkazy pro hackování

V hackovacím režimu (je přístupný z hlavního menu) je několik adresářů a nástrojů, které mohou být užitečné (jako například umístění zbraně do hry). Konkrétní návod pro vás připravujeme do příštího čísla, zde je pár příkazů.

PŘÍKAZ	ADRESÁŘ	EFEKT
\CLS	A:SYSTEM	Vymaže obsah obrazovky
\DIR <umístění>	A:SYSTEM	Seznam souborů a adresářů
\ECHO <text>	A:SYSTEM	Zobrazí zadaný text
\EXIT	A:SYSTEM	Opuštění hackovacího systému
\HELP <příkaz>	A:SYSTEM	Rozšířený help pro příkaz
\LOGIN	A:SYSTEM	Změna disku
\READ	A:SYSTEM	Přečte *.txt soubor
\REBOOT	A:SYSTEM	Rebootuje systém, odstraní odemknuté příkazy
\CHEAT <kód>	A:TOOLS	Příkaz pro zadání cheatu
\VIBRATION <1-100>	A:TOOLS	Test vibrační funkce
\BEEP <1-8>	A:TOOLS	Test pípnutí
\DECODE <kód>	B:TOOLS	Dekóduje radu
\DROP <kód>	B:TOOLS	Příkaz pro umístění zbraně
\PLAY	B:TOOLS	Přehraje *.fmv soubory
\TRACEKILL	B:TOOLS	Kill trace
\VIEW	B:TOOLS	Prohlédnutí *.img souborů
\VIRTUAL	B:TOOLS	Přístup k virtuálním diskům

Metal Gear Solid 2

INFO

■ **VYDAVATEL:** Konami ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** KCET ■ **RECENZE:** PSM2 1 - 96/100

Téměř dokonale vyvážená hra, jíž se podařilo plně dostát vší té publicitě kolem. Kdo si ji nezahrál, ten jakoby nebyl...

Jedna z nejoblíbenějších PS2 her vyšla zlevněně už dávno, ale stále patří mezi zářivé skvosty. Pokud máte jakýkoliv problém, právě pro vás je tento znovu otisknutý návod. Užijte ho ve zdraví.

Tento návod odpovídá obtížnosti Normal. Pokud hrajete na jednu z nižších obtížností, tak narazíte nejen na méně nepřátel, ale budete i ušetřeni některých komplikací. Počet nábojů a lékárniček bude pro změnu vyšší. Jestli jste ovšem zvolili hned napoprvé obtížnost vyšší, připravte se na více nepřátel a méně předmětů.

U.S.S. Discovery

Hru začínáte jako Solid Snake na zádi tankeru U.S.S. Discovery a vaším prvním úkolem je zjistit na můstku cíl plavby. V klidu se rozkoukejte a hlavně se nikam bezhlavě nerozebíhejte. Hned od začátku jste totiž v zorném poli vojáka hlídkujícího na záďové nástavbě. Ve chvíli, kdy se nedívá vaším směrem, se vydejte podél zábradlí na pravobok. Vyběhněte po prvních schůdcích a přelezte překážku, za kterou najdete Chaff Granades a Pentazemin. Seběhněte zpět na palubu a běžte ke druhým schůdkům. Nad nimi ovšem hlídkuje voják, kterého se budete muset zbavit. Stoupněte si pod schůdky, připravte si svou M9 a počkejte, až vám nastaví svá záda. Nejrychlejší účinek bude mít uspávací látka při zásahu do hlavy. Pokud se trefíte do jiné části těla, bude mu usínání chvíli trvat, a proto je v takovém případě jistější odběhnout někam do krytu. Spícího vojáka můžete odtáhnout na hlavní palubu a vyhodit ho nouzovými vrátky přímo do moře. Po vyčištění cesty jděte do dveří nad schůdky (pokud budete △ rychle přerušovaně mačkat, Solid Snake je otevře rychleji).

Nyní jste uvnitř záďové nástavby na palubě B. Vaším úkolem je dostat se až na můstek, ale schody na palubu C jsou na pravoboku zablokované. Musíte se tedy chtě nechtě přesunout na levobok. Běžte směrem k přídi a v dlouhé příčné chodbě zneškodněte hlídkujícího vojáka. Doběhněte ke schodišti směřujícímu nahoru a vyběhněte po něm na palubu C. Tam narazíte na bezpečnostní kameru, která monitoruje chodbu před vámi. Jediný způsob, jak ji obejít, je přitisknout se ke zdi a proplížit se přímo pod kamerou (využijete jejího slepého úhlu). Za ní už můžete zase klidně běžet ke schodišti vedoucímu na palubu D.

Zde už bude situace o něco těžší. Jděte směrem k pravoboku a vlevo uvidíte dveře vedoucí do malého skladiště. V něm najdete lepenkovou krabici (můžete ji použít jako přenosný úkryt) a náboje do pistole M9. Po chvilce ovšem do skladiště přiběhne voják, kterého budete muset zneškodnit (naštěstí pro vás si vzápětí po svém příchodu zdřímne). Běžte zpět na chodbu a všimněte si na ní nastražených výbušnin. Jsou napojeny na hustou síť infračervených paprsků, které nejsou viditelné prostým okem. Střelte tedy do hadice hasícího přístroje a ten vám prozradí, kudy přesně nastražené paprsky vedou. Díky tomu zjistíte, že těsně u země je dostatečně velká mezera. Nejprve ale bude rozumné zbavit se vojáka, který hlídkuje v chodbě za rohem. Počkejte si na okamžik, kdy se zastaví na rohu před vámi, a střelte ho do hlavy. Skácí se k zemi a vy můžete klidně podlézt nastražené paprsky. Za rohem můžete konečně vyběhnout po schodišti na můstek.

Na můstku zamíří Solid Snake k navigačním přístrojům a sdělí Otaconovi směr plavby. Během animace uvidíte ruské vojenské vrtulníky vysazující další vojáky a během rozhovoru si všimnete vojáka s vysílačkou na levoboku. Po animaci běžte otevřít dveře vedoucí na levobok. Čeká vás první souboj.

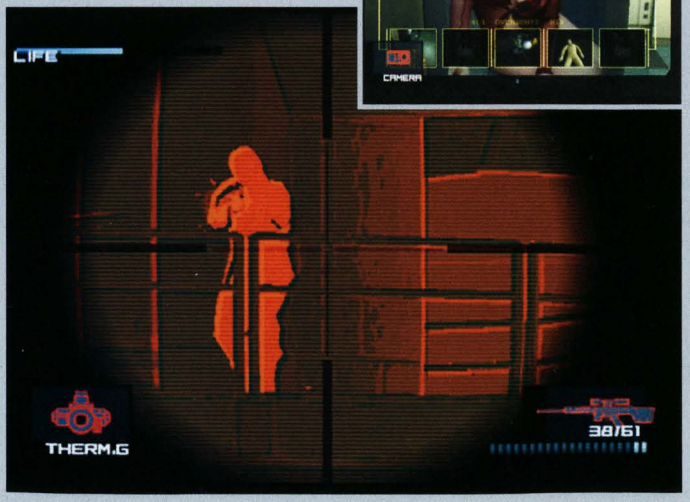
Olga Gurlukovich

Velmi rychle zjistíte, že v přímém souboji nemáte proti Olze žádnou šanci. Vaší jedinou možností tedy bude překvapit ji z boku nebo zezadu. To se sice může zdát zpočátku nemožné, ale po chvilce pozorování zjistíte, že se velmi často kryje a přitom není schopná přesně registrovat váš pohyb. V takových chvílích se můžete bez obav proplížit na druhou stranu a potom už zbývá pouze najít si vhodnou střeleckou pozici. Olga totiž bude i nadále ostřelovat místo, kde vás viděla naposledy. Díky tomu zůstane z pohledu vaší nové pozice zcela nekrytá. Získáte tedy dost času na zamíření a jistý zásah. Nejvhodnějšími cíli na jejím těle jsou odkrytá ramena a hlava (zásah do hlavy samozřejmě ubere o něco víc).

Zhruba po ztrátě poloviny zdraví se ale Olga začne krýt za ostrým světlem reflektoru. Nejjednodušším řešením je střílet naslepo směrem na reflektor a zničit ho. Jejím dalším trikem je krytí se za velkou plachtou vlající ve větru. Té se zbavíte ustřelením kotvících provazů.

Ve druhé polovině souboje budete doslova zasypáni granáty, ale stačí častěji měnit pozici a držet se osvědčené metody. Olga bude stále naivně odkrývat svá záda a pro vás by neměl být problém definitivně ji uspat. Po jejím zneškodnění získáte v následující animaci pistoli USP.

Po zneškodnění Olgy bude vaším úkolem najít Metal Gear a jako důkaz získat jeho snímky. Vaše další cesta tedy povede do nákladního prostoru v podpalubí. Seběhněte až na palubu B, kde najdete vstup do jídelny (otevřen je pouze vstup z pravoboku). V jídelně zneškodněte hlídkující vojáky a posbírejte pár užitečných předmětů. Pokračujte k malému schodišti na pravoboku



OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Pohled kamery, švih mečem
Křížek » Skrčení, v běhu kotoul nebo hvězda
Kolečko » Úder rukou
Trojúhelník » Používání předmětů
Čtvereček » Střelba, beze zbraně chycení vojáka
L1 » Zaměřování
L2 » Výběr z předmětů v inventáři
R1 » Vlastní pohled
R2 » Výběr zbraně

(dveře u schodiště na levoboku jsou zablokované).

Touto cestou se dostanete do strojovny, ve které narazíte na větší počet hlídkujících vojáků. Běžte rovnou k zábradlí a pozorujte jejich trasy. Snažte se jich co nejvíce zlikvidovat rovnou z ochozu (použijte M9, protože střelba z USP by vyvolala poplach). Seběhněte po schůdcích na prostřední ochoz, běžte do pravého dolního rohu a přeskočte zábradlí. Zde budete skrytí před zraky vojáků a můžete si v klidu rozmyslet další cestu. Musíte se totiž dostat na druhou stranu strojovny. Tam vyběhněte po schodech nahoru a na horním ochozu najdete cestu ze strojovny.

Běžte chodbou s několika přístroji směrem k přídi a v krátké animaci uvidíte, jak jeden z vojáků opraví dveře do jídelny a díky tomu vám vpadne do zad. Zbavte se ho a pokračujte směrem k přídi. Tam narazíte na velké množství plastických trhavin, u kterých vám tentokrát žádné plížení nepomůže (pokud použijete cigarety, uvidíte v jejich kouři hustou síť infračervených paprsků). Otacon vám v následujícím rozhovoru prozradí, že paprsky můžete deaktivovat zničením jejich řídicích jednotek (malé krabičky s anténkou a zeleným světlem). První leží na skříňce vpravo nahoře, druhá je vpravo na zemi a poslední najdete vzadu za malou skříňkou vlevo (je lépe vidět, pokud si lehnete). Střelte do nich pistolí USP, ale dejte si pozor na nálože kolem. Po zhasnutí poslední červené kontrolky je cesta ke dveřím volná.

Nyní stojíte na začátku dlouhé chodby. Běžte směrem na příď a cestou se porozhlédněte po nějakých praktických předmětech. Všechny dveře mířící do nákladového prostoru jsou ovšem zablokované. Na konci chodby zatočte doprava a projděte dveřmi na pravobok. Tam pro změnu běžte směrem k zádi. Před koncem chodby vás čeká animace, ve které uvidíte skupinu vojáků zavírat poslední dveře vedoucí do nákladového prostoru. V následujícím nelehkém boji je budete muset všechny postřílet. Pokuste se krýt za bednami a využít granáty, které jsou v úzké chodbě platným pomocníkem (je také rozumné postarat se nejprve o vojáka s granáty). Po zabití posledního vojáka se Solid Snake konečně dostane do nákladového prostoru a jeden z vojáků mu odřízne cestu zpět.

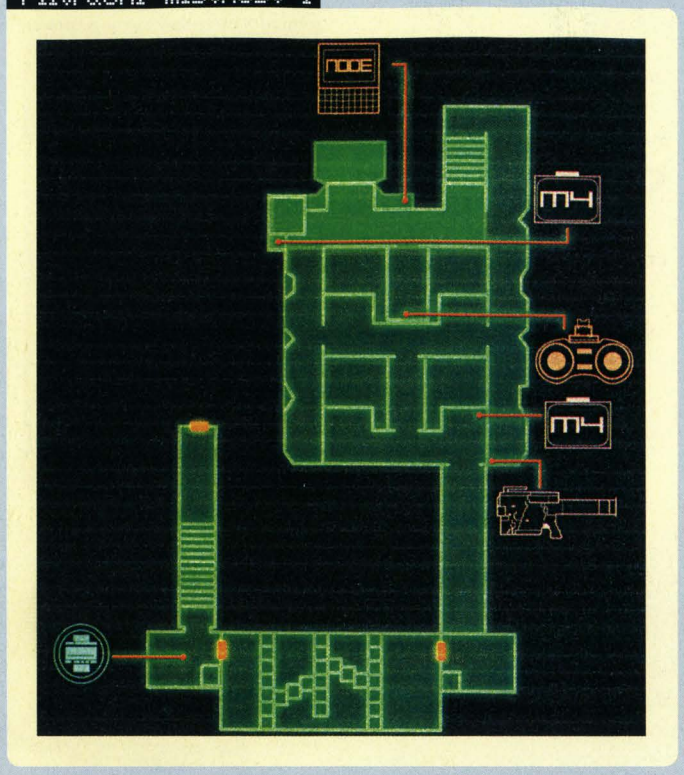
Stojíte na ochozu nad velkou halou plnou mariňáků, kteří sledují proslov svého velitele. Otacon vám sdělí, že na splnění úkolu máte pouhých sedm minut (zbývající čas můžete sledovat vpravo pod radarem). Jděte doprava a slezte po žebřících na zem. Pomalu projděte podél bližší stěny (pod projektorem se musíte proplížit) k levé stěně. Nyní můžete jít směrem ke dveřím, které vidíte přímo před sebou (pozor na hlučnou chůzi po plechových deskách světlé barvy). Dveřmi se dostanete do druhé haly, ve které jsou tentokrát dva projektory. Přejděte podél bližší stěny pro změnu k pravé stěně. Pokračujte směrem dopředu, kde zjistíte, že dveře na této straně jsou zablokované (pozor na otáčení mariňáků). Použijte uspávací projektily na dva mariňáky přímo pod promítacím plátnem a přejděte podél přední stěny ke dveřím vlevo.

Ve třetí hale konečně spatříte Metal Gear RAYe. Rovnou z místa u dveří udělejte jeho první fotku. Potom se propližte kolem bližšího kameramana a udělejte čelní fotografii. Pokračujte dál a z místa napravo od druhého kameramana vyfoťte RAYe potřetí. Získání poslední fotografie bude jen o něco málo těžší. Běžte směrem dopředu a potichu projděte za zády podřimujícího mariňáka. Až dojdete k ocelové stěně, otočte se doleva a vyfoťte z boku nápis MARINES na Rayově levé noze. Nyní se vraťte do pravého spodního rohu a použijte počítačový terminál. Otacon zhodnotí vaše fotografické umění a pokud jsou všechny čtyři fotky v pořádku, čeká vás rozuzlení mise na tankeru.

Big Shell

Uplynuly dva roky a vy jako Raiden začínáte druhou část hry v podmořském přístavu pro ponorky. Velmi rychle zjistíte, že nemáte k dispozici prakticky nic, proto jistě uvítáte alespoň nějaké potraviny. Napravo od schůdků je vstup do šachty, kterou můžete prolézt pro první Ration. Druhý najdete v prostřední skříňce nalevo od dveří. Po jejich sebrání otevřete dveře a projděte chodbou do místnosti s výtahem. Tam musíte nejprve běžet k počítačovému terminálu v severovýchodním rohu a použít ho. Můžete do něj zadat jakékoliv údaje. Po jeho použití se objeví radar (zmáčkněte tlačítko START a prohlédněte si mapu celého komplexu). Po použití terminálu rychle utečte dolů a schovejte se za bedny. Stráže se proberou a v zájmu vašeho zdraví je nechodit jim na oči. Ve svém úkrytu chvíli počkejte, než přijede výtah. Nyní si musíte vyčíhat příhodný okamžik a proplížit se za zády jednoho z hlídkujících vojáků do výtahu. Pokud nejsou vojáci příliš blízko, výtah vás automaticky odveze na střechu plošiny A.

Filtrační místnost 1



Jděte směrem doleva a u plotu budete kontaktováni plukovníkem Campbellem. Ten vás upozorní na malou díru v pletivu, kterou se můžete plížením protáhnout na druhou stranu plotu. Běžte do dveří a seběhněte po schodech. Během animace uvidíte počítačový terminál, který můžete použít pro aktivaci radaru. Vaše další kroky by měly směřovat do dveří v severozápadním rohu. Ty vedou na můstek spojující plošiny A a B. Ten je ovšem strážen dvěma vojáky, díky kterým budete muset využít schopnost ručkovat po okraji můstku. Jděte na levý můstek a u vnějšího zábradlí zmáčkněte trojúhelník. Ručkujte směrem k plošině B a až vás mine strážící voják, opět se trojúhelníkem vyhoupněte nahoru (pozor na šedé mříže, které vás mohou díky své hlučnosti prozradit).

Nyní už bez problému doběhnete na plošinu B, kde vás čeká dlouhá animace, ve které poprvé potkáte Vampa. Po animaci konečně získáte první zbraň, pistoli Socom. Vedle sedícího Pliskina můžete použít počítačový terminál. Porozhlédněte se po nějakých nábojích a potom jděte do severní části plošiny, kde najdete dveře vedoucí na můstek spojující plošiny B a C. Tam se vám v další animaci představí Fortune. Od plukovníka Campbella dostanete příkaz vyhledat odborníka na výbušniny, který by měl být někde na plošině C. Přeběhněte tedy můstek a na plošině C běžte rovně chodbou až ke dveřím do jídelny.

V jídelně se setkáte s Petrem Stillmanem. Tento odborník na výbušniny vám prozradí, že v celém komplexu jsou rozmístěny bomby, jejichž exploze by mohla mít fatální následky. Vám bude svěřen úkol postarat se o bomby na plošinách A až E. Jděte doleva a použijte počítačový terminál k aktivaci radaru. Na něm zjistíte, že bomba na této plošině je umístěna na dámských záchodcích (vidíte ji jako světlou skvrnu na radaru). Běžte na záchodky a před umyvadly uslyšíte pípání bomby. Je umístěna za stropním světlem napravo od umyvadel. Postříkejte ji zmrazovačem (Coolant), dokud vám pípnutí neoznámí její deaktivaci.

Vraťte se na plošinu B a jděte do místnosti s transformátory. V jejím horním levém rohu je otevřená skříňka, u které slyšíte pípání další bomby. Zavřete skříňku a na štěně uvidíte u země bombu, na kterou musíte opět použít zmrazovač. Pokračujte na plošinu A, kde už bude přístup k bombě o něco těžší. V hlavní kancelářské místnosti jsou vpravo dole dveře, které můžete nyní díky přístupové kartě od Stillmana otevřít. Za nimi je místnost plná trubek. Na pravé straně najdete malé schůdky, přes které se dostanete přímo mezi ně. Nyní se musíte skrčit a proplížit se pod několika šedivými trubkami směrem nahoru a doleva. Až se dostanete pod dvě červené trubky, zatočte směrem dolů a dostanete se do malého prostoru, kde uslyšíte staré známé pípání. Pod nádrží směrem nahoru je totiž další bomba, kterou musíte zmrazit. Po jejím zneškodnění se dostaňte stejnou cestou ze spleti trubek a běžte na můstek spojující plošiny A a F.

Tento most je stejně jako skladiště na plošině F dvoupatrový. Nejprve běžte do horního patra. Jděte rovně (pozor na hlídkujícího vojáka) a na konci chodby uvidíte nahoře vchod do malé místnosti, ve které najdete uspávací pistoli M9. Bez té by bylo vyčištění tohoto skladu zbytečně obtížné. Seberte obě krabice nábojů a běžte ven na můstek, seběhněte po schodech dolů a vejděte do spodního patra skladiště. Schovejte se hned za první bedny a uspěte vojáka, který zde hlídkuje. Jeho spící tělo odkliďte někam stranou, protože sem občas zajde jeden ze strážných z horního patra. V dolní části tohoto patra najdete dvoje dveře. V pravých najdete minohledačku a v levých konečně terminál počítače, který vám zapne radar. V této místnosti si všimněte ve spodní stěně malého otvoru u země, kterým se můžete proplížit do jinak nepřístupné části protější místnosti. Zde najdete velmi užitečný tlumič pro pistoli Socom (zvolte jako zbraň Socom a jako předmět tlumič - Raiden je smontuje dohromady a vy máte konečně smrtící zbraň, která svým hlukem nevzbudí žádnou pozornost). Nyní už zbývá pouze zneškodnit bombu, která je schovaná za několika bednami ve spodním patře. Vyběhněte tedy do horního patra a zlikvidujte hlídkující vojáky. Když je vzduch čistý, jděte do levé části horního patra a přelezte zábradlí nad bednami, které blokují přístup k bombě. Seskočte na jednu z nich a zmrazovačem zneškodněte bombu.

Teď vás čeká další práce na plošině E. Naštěstí bude o něco jednodušší. Po vyběhnutí na most spojující plošiny E a F vás kontaktuje tajemný pan X a prozradí vám, že je most před vámi plný min. Použijte minohledačku (zvolte ji jako aktivní předmět) a na radaru uvidíte žlutě miny a směr jejich detektoru. Při jejich sbírání se budete muset plížit (zůstanou ve vašem inventáři a vy je budete moci použít jako zbraň). Musíte se vždy dostat za ně a zezadu je bez problému seberete. Jistější bude posbírat je všechny (později by se vám mohlo lajdáctví vymstít). Po vyčištění můstku přeběhněte do hlavní místnosti plošiny E. Tam zlikvidujte stráže a vyběhněte nahoru po schodišti vpravo. Dostanete se na ochoz kolem plošiny a v následující animaci uvidíte po delší době Olgu Gurlukovich. Po jejím skoku přes zábradlí vyběhněte po schodišti na přistávací plochu a zbavte se hlídkujících vojáků. Běžte ke stojícímu Harrieru a proplížte se k jeho zadním kolům, před kterými je nastražena předposlední bomba. Zmrazte ji a běžte dolů do místnosti s dopravními pásy. Vlevo nahoře zde najdete dveře vedoucí na můstek spojující plošiny D a E. Zde je jen na vás, zda do plošiny s kalištěm vstoupíte horním či dolním vchodem. Zneškodněte stráže a dejte si pozor na hlídky, které budou tuto plošinu navštěvovat častěji, než by vám bylo milé. Poslední bomba je scho-

vaná pod poklopem v severní části spodního ochozu. Jednoduše poklop otevřete zmáčknutím trojúhelníku a použijte na bombu mrazící plyn.

Po zneškodnění poslední senzorem zachytitelné bomby vás čeká o něco těžší úkol. Budete muset najít bombu, která znamená opravdovou hrozbu pro celý komplex. Pro její nalezení ovšem budete potřebovat senzor nového typu, který vám Peter Stillman zanechal na plošině C. Přeběhněte tedy můstek spojující plošiny C a D (při přebíhání se nezastavujte, protože na tomto můstku jsou instalována propadla). V jídelně najdete ve Stillmanově skrýši senzor B, který vám pomůže při hledání další bomby. Následuje animace, během které je ovšem bomba aktivována a vy máte na její deaktivaci pouhých 400 sekund. Co nejrychleji tedy běžte na plošinu A. Tam musíte po schodišti ve východní části plošiny vyběhnout na střechu a sjet výtahem až na úroveň mořské hladiny. Pokračujte do místnosti, kde jste začínali. Když použijete senzor B uslyšíte pípání, které se bude zrychlovat, pokud se přiblížíte k bombě. Jděte do jižní části místnosti (na jih od otvoru vedoucího do moře) a najděte si úhel, ze kterého uvidíte bombu, která je připevněna zespodu na trupu miniponorky. Jako u všech předešlých bomb použijte na její likvidaci zmrazovač. Běžte zpět do místnosti s výtahem, kde vás čeká krátký a netradiční souboj.

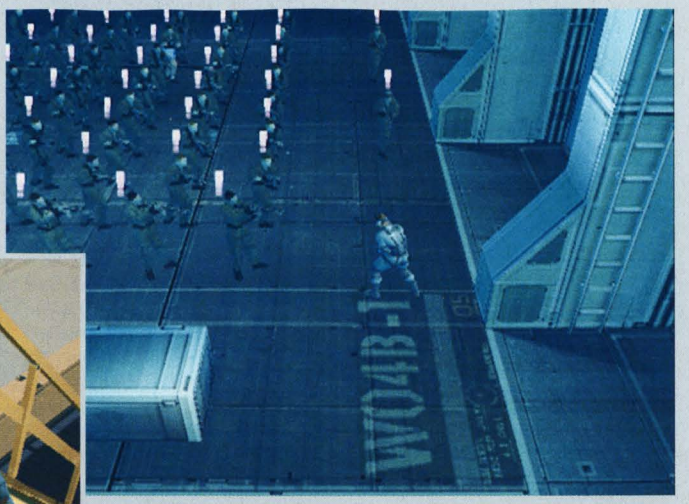
Fortune

Vzhledem k jejímu štěstí nemá žádný smysl pokoušet se ji zranit. Tento souboj se tedy omezí pouze na vyhýbání se jejím střelám. Díky zaměřovacímu paprsku budete mít naštěstí šanci odhadnout okamžik a směr jejího výstřelu, a proto by pro vás neměl být problém tento nerovný souboj přežít. Pokud bys-

te začali hořet, tak použijte hvězdy a oheň během pár okamžiků uhasíte.

Po nějaké době naštěstí plukovník Campbell svým hovorem tento souboj přeruší a vzápětí následuje animace, během které se dostanete zpět na střechu plošiny A.

Opět je zde limit 400 sekund. Během něj se musíte tentokrát dostat na střechu plošiny E. Cestou ze střechy si dejte pozor na nově položené miny. Na můstek mezi plošinami A a F se dostanete velmi rychle. Nebezpečí na vás však číhá až ve skladišti na plošině F. Pokud si nechcete úkol zbytečně stěžovat, seběhněte na spodní můstek a skladiště proběhněte nižším patrem, kde na vás čeká jediný voják, kterého se bez problémů zbavíte. Po absolvování skladiště se ovšem bezhlavě nevrhejte na další můstek. Je totiž chráněn

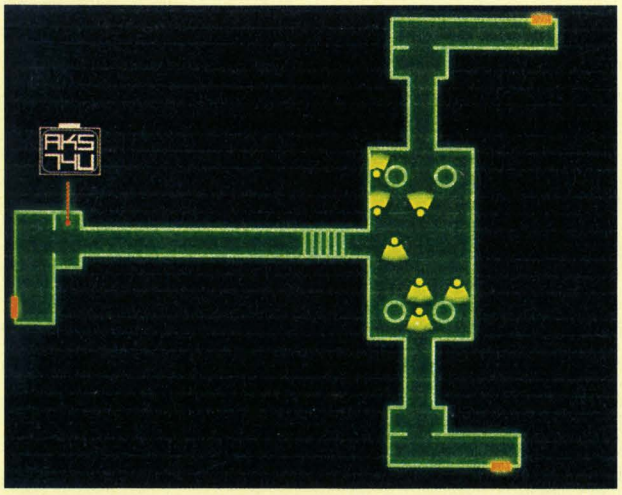


dvěma bezpilotními prostředky, které vám dokáží pěkně znepříjemnit život. V klidu vykoukněte ze dveří a střelbou do optiky ve spodní části těchto poletujících robotů je zničte. Potom přeběhněte do hlavní místnosti plošiny E, která je tentokrát plná stráží. Zbavte se hlavně vojáka, který bez ustání sleduje schody vedoucí na střechu. Po uvolnění cesty vyběhněte po tomto schodišti a na přistávací ploše zneškodněte zmrazovačem na míle viditelnou nastraženou bombu. Tím ovšem váš úkol na této střeše rozhodně nekončí.

Fatman

V následující animaci se vám představí tlouštík na kolečkových bruslích, který je oblečen do speciálního pyrotechnického obleku. Po krátkém rozhovoru začne všude kolem rozmisťovat své časované nálože, které musíte co nejrychleji zlikvidovat pomocí zmrazovače. Jeho automatická zbraň pro vás naštěstí neznamená žádné extrémní nebezpečí. Po zlikvidování první série bomb přichází vaše chvíle. Pasivním zmrazováním bomb tento souboj totiž rozhodně nevyhrajete. Díky pyrotechnickému obleku ovšem není jednoduché Fatmana zranit. Jeho jediným zranitelným bodem je totiž jeho plešatá hlava. Pokud je ale v pohybu, je prakticky nezasažitelná. Fatman se naštěstí občas zastaví

Spojovací most



PSí ZNÁMKY

Většina vojáků ve hře má své psí známky (identifikační známky s číslem, jménem a několika dalšími údaji). Pokud jich nasbíráte určité množství, můžete do dalších her získat bonusové předměty (například taková nekonečná munice se může docela hodit). Získat je ovšem není rozhodně jednoduché. A jak je tedy na ně?

Prvním způsobem je vytřást je z mrtvého nebo omráčeného vojáka. Stačí jednoduše schovat zbraň a nad bezvládným tělem pouze krátce zmáčknout ⊡ (jako byste ho chtěli odtáhnout). Ovšem pravděpodobnost, že tímto způsobem známky získáte, je opravdu malá. Pokud nemáte štěstí, můžete si s mrtvolou hrát dost dlouho.

Druhý způsob je mnohem efektivnější. Stačí vojáka zajmout a on vám je rád předá. Přistupte k němu zezadu a namiřte na něj (nejjistější je Socom nebo USP). Voják se začne vzdávat a zvedne ruce. Vystřelte těsně vedle jeho hlavy, obejděte ho a zepředu mu znovu namiřte na hlavu. Měl by se roztřást a známky vám předat. Někteří si ovšem hrají na tvrďáky a známky hned tak nevydají. V tom případě je dobré na ně vytáhnout těžší kalibr. Například raketometu namířenému do obličeje neodolá nikdo.

Naneštěstí je zde jedna velká komplikace. Všechny známky nemůžete nikdy posbírat během jediné hry. Jednotlivé obtížnosti se totiž liší nejen počtem vojáků, ale také psími známkami. Pokud je tedy chcete získat všechny, musíte hru absolvovat na všech pět stupňů obtížnosti. V takovém případě ovšem snadno ztratíte přehled, čí známky už máte z předchozích her. Stačí na vojáka namířit fotoaparát a zmáčknout △. Pokud se nad ním objeví jeho jméno napsané modrým písmem, tak už jeho známky máte.

a tím vám nabídne šanci na úspěšný zásah. Pokud k vám ovšem stojí zády, je jeho hlava díky vysokému límci v bezpečí. V takové situaci můžete pro změnu využít jeho další slabinu. Pokud ho totiž zasáhnete do jedné z jeho bruslí, Fatman upadne a zvedání mu s jeho postavou trvá opravdu dlouho. Vy se tak můžete v klidu postavit na co nejpříhodnější pozici a z bezprostřední blízkosti mu to napálit přímo do lebky. Pokud jste opravdu rychlí, stihnete ho v takové situaci zasáhnout dokonce několikrát. Po chvilce ovšem začne opět klást bomby, kterých se musíte co nejrychleji zbavit (zkuste využít chvilek, kdy při kladení bomb stojí v klidu).

Jeho smrtí ale souboj nekončí. Ještě před tím, než se odebere na onen svět, vám totiž prozradí, že je někde v okolí poslední bomba, která je schopná zničit celý komplex. Řešení je naštěstí velmi jednoduché. Stačí schovat zbraň a odtáhnout Fatmana. Pod jeho tělem objevíte bombu, kterou zlikvidujete stejně jako všechny ostatní zmrazovačem.

Cestou z přistávací plochy vás překvapí Ninja. Během animace vám předá kromě nepřátelské uniformy také velmi důležitou přístupovou kartu druhé úrovně. Ta vám totiž umožní získat druhou nepostradatelnou součást vašeho převleku, kterou je ruská útočná puška AKS-74u. Budete si pro ni muset dojít do skladiště na plošině F. Cestou si dejte pozor nejen v nepřáteli přímo zamořené místnosti na plošině E, ale také na můstku mezi plošinami E a F. Tam totiž poletuje několik strážních robotů, kteří by vás mohli nepříjemně překvapit. Vzhledem k dostatku času je tedy lepší postupovat klidně a všechny roboty před vstupem na můstek sestřelit.

Ve skladišti seběhněte nejdřív do nižšího patra. Tam najdete v severní stěně dvoje dveře vedoucí do velké místnosti, ve které leží hledaná AKS-74u. Po jejím získání vyběhněte po schodech nahoru a navštivte další dvě místnosti, jejichž dveře jsou označeny nápisem LV2. V té západnější si ovšem musíte dát pozor na infračervené paprsky napojené na životu nebezpečné množství semtexu. Máte dvě možnosti, jak tuto past obejít. Buď střelíte do řídící jednotky vlevo od dveří, nebo se pod paprsky jednoduše proplazíte. Každopádně bude vaše snaha odměněna získáním útočné pušky M4, která se vám bude rozhodně hodit.

Jak jednoduše zajmout vojáka

Někteří vojáci hlídkují na velmi špatně přístupných místech a získat jejich psí známky je díky tomu velmi obtížné. Metoda vytřásání nemusí vždy vést ke šťastnému konci a vás by nakonec mohla stát nervy. Pokud ovšem vlastníte zmrazovač (získáte ho od Petra Stillmana ve druhé části hry), máte vyhráno. Stačí vojáka uspat libovolnou zbraní, doběhnout k němu a z blízkosti na něj zmrazovač použít. To ho probere a vy máte dost času na to, abyste si vzali do ruky nějakou zbraň. Pak už mu jen stačí namířit na hlavu a je to.

Teď jste již dostatečně vybavení pro infiltrování centrální plošiny Shell 1. Jděte na můstek spojující plošiny E a F, přes který vede jediná možná cesta. Přes můstek vedoucí na plošinu Shell 1 musíte přeběhnout bez zastavení, protože je plný propadel a zastavení by vás stálo život. Před vstupem dovnitř si oblečte ruskou uniformu a jako zbraň si vezměte AKS-74u. Jedině s touto kombinací vás budou ruští žoldáci uvnitř Shell 1 považovat za jednoho z nich (ovšem nesmíte do jednoho z nich střelit). Po vstupu dovnitř běžte nejprve do jižní části prvního patra, kde v jediné přístupné místnosti najdete počítačový terminál. Také je zde několik skříněk se zajímavými věcmi. Dál pokračujte výtahem v severní části prvního patra. Nejprve jeďte do patra B2. Zde vidíte velkou místnost plnou počítačů. V ní najdete na severovýchodě počítačový terminál a v severozápadním rohu směrový mikrofon.

Po jeho sebrání jděte do výtahu a jeďte do patra B1. Jděte rovnou do místnosti, která je od výtahu směrem na východ. Najdete zde totiž počítačový terminál. Po jeho použití se vraťte do chodby a běžte ke dveřím, které jsou vybaveny zornicovým skenerem. Pro překonání této ochrany použijete vojáka, který se u skeneru pravidelně zastavuje. Stačí počkat blízko dveří a ve chvíli, kdy je voják natočen čelem ke skeneru, k němu zezadu přistupte, odložte zbraň a zmáčkněte ⊡. Raiden přitiskne jeho obličej na skener a dveře se otevřou.

Dveřmi jste se dostali do místnosti plné rukojmích. Vaším úkolem je pomocí směrového mikrofonu najít Amese, kterého poznáte podle specifického zvuku jeho kardiostimulátoru. Pokud se nechcete zatěžovat hledáním, je to muž sedící na jižní straně stolu, na kterém leží několik beden. Mikrofonem si pouze zkontrolujte, zda jste u správného muže. Pokud jste si jistí, zmáčkněte △ a Raiden Amese osloví. Následuje dlouhá animace, během které získáte přístupovou kartu třetí úrovně.

... Metal Gear!?

Na konci animace jste bohužel odhaleni a přicházíte tak o vaše dokonalé maskování. Čeká vás nesnadný únik z plošiny Shell 1. Běžte k výtahu a zbavte se rychle vojáka, který před ním stojí. Vyjeďte do prvního patra a v příhodný okamžik se postavte pod kameru v severovýchodním rohu. Odtud můžete zastřelit či uspat vojáky, kteří hlídají východní chodbu. Po jejich likvidaci můžete proběhnout k východu (pozor na kameru).

Před opuštěním plošiny Shell 1 nejprve ze dveří sestřelte kolem poletující strážní roboty a potom také vojáka na střeše plošiny E. Potom přeběhněte do skladiště na plošině F (nezapomeňte na propadla). Zde už se budete cítit jako doma a zneškodnění hlídkujících vojáků by vám nemělo dělat problémy. Najdete zde celkem tři místnosti, které se vám zpřístupnily díky nové přístupové kartě. Ve východní místnosti, kde najdete sniperku PSG1, nezapomeň vlézt do malé šachty ve východní stěně. Najdete zde PSG1 upravenou na použití uspávacích nábojů. Po získání nového vybavení běžte do kaliště na plošině D. Cestou byste neměli narazit na žádný výraznější odpor (pouštět se do boje je úplně zbytečné). Do plošiny D vstupte horním vchodem a běžte rovnou ke dveřím vedoucím přímo na sever. Za nimi se skrývá můstek spojující plošiny D a G.

Ještě před vstupem na něj ale budete upozorněni na přítomnost velkého množství semtexu, který je napojen na neproniknutelnou síť infračervených paprsků. Jedinou cestou je tedy likvidace řídících jednotek, kterých je celkem deset a některé z nich jsou umístěny opravdu velmi nepříjemně (nezapomeňte využít PSG1). Čtyři najdete přímo na můstku (jedna je docela umně schovaná v severozápadním rohu). Další čtyři jsou na stěně plošiny G (jedna z nich je schovaná za vlajkou vlevo a druhá problémová řídící jednotka je schovaná v hejnu racků napravo od můstku). Předposlední najdete nad dveřmi za svými zády a poslední je upevněna na strážním robotovi, který poletuje nad plošinou G (nesmíte ho při likvidaci řídicí jednotky zničit). Po deaktivaci infračervených paprsků ovšem zábava na tomto můstku nekončí. Během následující animace se totiž na scéně objeví Harrier II a napadne vás. Posbírejte Stingery, které vám Pliskin hodí z vrtulníku, a připravte se na další velký souboj.

Harrier II

Tentokrát vás čeká velmi specifický souboj. Budete totiž bojovat s letounem kroužícím kolem spojovacího můstku. Váš úspěch přitom bude zcela záviset na vaší schopnosti krýt se před jeho útoky (což není s raketometem na rameni vůbec jednoduché). Většinu času bude-

te letoun sledovat v zaměřovači z vlastního pohledu. Pokud Harrier začne útočit, musíte co nejrychleji zmizet do bezpečí. Ale kam se schovat? Jediným opravdu bezpečným místem je spodní patro můstku, kde jste prakticky nezasažitelní (ale také se odtud nedá střílet).

Během začátku souboje zřejmě nebudete mít výraznější problémy. Harrier bude poletovat kolem a jeho sporadické útoky vás zřejmě příliš nezraní. Do tuhého ovšem půjde ve chvíli, kdy poškodíte Harrier z jedné čtvrtiny. Pilot na to zareaguje vypuštěním dvou raket, jejichž účinek je opravdu smrtící. Vaše jediná šance je odběhnout směrem k plošině D a modlit se za co nejmenší zranění. Musíte si také začít dávat pozor na manévr, ve kterém Harrier podlétne můstek a při stoupání na druhé straně vás napadne svými neřízenými raketami. Zasypou celý můstek a pokud se včas nedostanete do spodního patra, tak vás pořádně načechrají.

Co se týče útoku, vaše Stingery se budou zaměřovat na čtyři citlivé body. Je prakticky jedno, který z nich zasáhnete (body si vybíráte zaměřováním raketometu). Je ale dobré je střídat, protože se díky tomu rychleji zaměří. Při střelbě si také nezapomeňte dávat velký pozor na vrtulník, který se vám bude plést do cesty. Pokud ho poškodíte, přestane vám Pliskin házet vybavení, které se může setsakramentsky hodit (a když vrtulník sestřelíte, hra skončí). Všimněte si také skutečnosti, že při včasném zásahu Harrier přeruší svůj útok.

Po sestřelení Harrieru je můstek před vámi zcela rozbitý. Naštěstí vydrželo potrubí, jež vede napravo od trosek, které z můstku zbyly. Jděte tedy k pravému zábradlí a přeskočte ho (přitiskněte se k němu a zmáčkněte △). Přeručkujte až nad potrubí (svou pozici můžete kontrolovat pohledem z vlastních očí) a pusťte se. Jděte pomalu směrem k plošině G a zvláštní pozor si dávejte na místech, která jsou plná raccího trusu. Za první takovou skvrnou se otočte na západ a nasměrujte Raidena na jediný zbytek můstku, který vypadá dosažitelně. Můžete na něj přeskočit pomocí hvězdy, kterou udělá Raiden při současném zmáčknutí směru a křížku. Na můstku si seberte náboje pro PSG1 a vyběhněte po schůdcích k hořícímu vchodu do plošiny G. Oheň můžete uhasit pomocí zmrazovače a na ochozu před vchodem seberete velmi praktický tlumič pro AKS-74u (montáž je stejná jako u tlumiče pro Socom). Nyní vyskočte na ochoz kolem východní části plošiny G a rychle ho přeběhněte (na několika místech se propadá).

Před koncem tohoto ochozu přeskočte zábradlí a pusťte se nad můstkem, který vede k plošině L. Na horním můstku se objeví vojáci, kterých bude lepší se zbavit. Po jejich likvidaci běžte po můstku až k první díře. Tu lehce překonáte přitisknutím k severnímu zábradlí. Před další dírou musíte naopak přelézt jižní zábradlí a podél díry přeručkovat. Na konci můstku stačí vylézt nahoru po žebříku a jste na ochozu, který vede kolem celé východní části plošiny L.

U oken na jižní straně plošiny budou ovšem hlídkovat další vojáci. Můžete kolem nich buď proběhnout, nebo je skrz okno zastřelit. Za dalším rohem vás ovšem čeká poletující strážní robot, který by mohl být obtížný. Po jeho sestřelení běžte na konec ochozu, kde stejně jako před chvilkou přeskočíte zábradlí a pustíte se na můstek pod vámi. Cestu na plošinu Shell 2 ale stráží hned několik poletujících robotů, které bude jistější sestřelit z uctivé vzdálenosti.

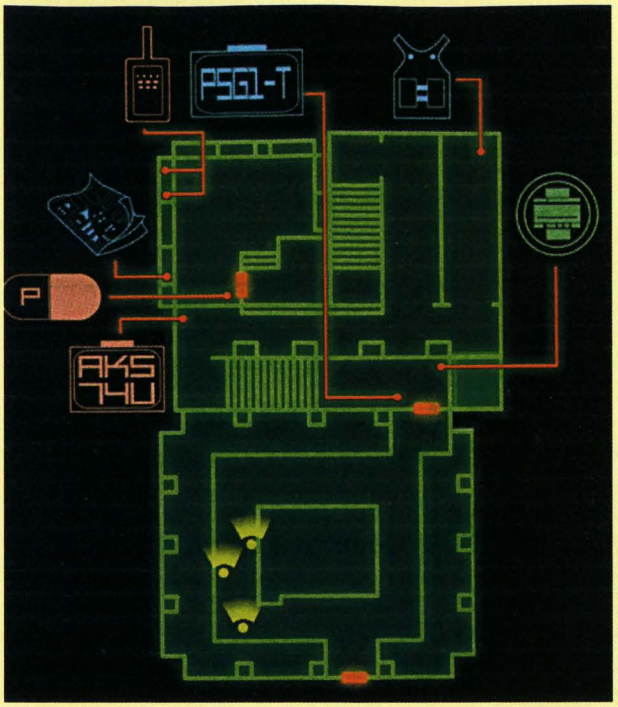
Po vstupu do prvního patra plošiny Shell 2 shlédnete dlouhou animaci, ve které použijete k odposlechu rozhovoru směrový mikrofon. Po konci animace je vaším prvním úkolem najít raketomet Nikita. Oběhněte celé patro chodbou, která vede po jeho obvodu.

V severozápadním rohu patra najdete malou otevřenou místnost, ve které je počítačový terminál. Po jeho použití si běžte přivolat výtah, kterým musíte sjet do patra B1. Tam najdete počítačový terminál hned vedle výtahu. Po jeho použití se vám objeví radar, který je zde opravdu životně důležitý. Kromě uspořádání chodeb na něm totiž vidíte také světlé skvrny, které vyznačují vzduchové bubliny (jediná místa, na kterých se můžete nadechnout).

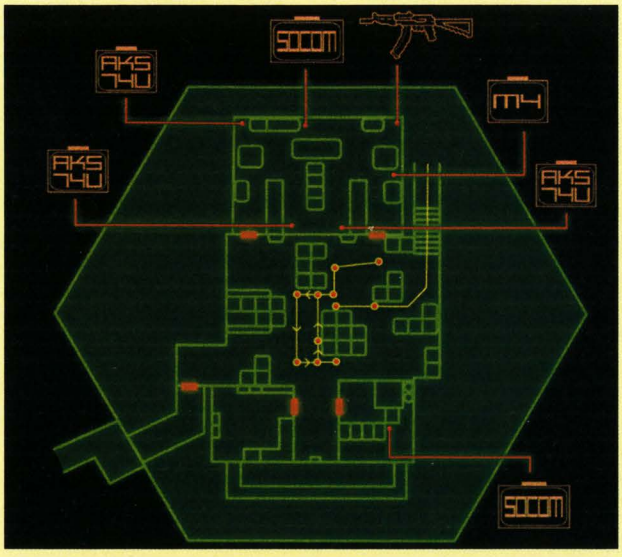
Hledaný raketomet najdete ve středu zatopeného komplexu (zhruba na místě, kde se protínají spojnice čtyř vzduchových bublin tvořících čtyřúhelník). Cestou k němu si ovšem dávejte pozor na několik min, na které v zatopených chodbách narazíte. Po nalezení raketometu se vraťte do prvního patra a běžte do malé temné místnosti v jihozápadním rohu. Zničte oba automatické kanóny na stěnách a vyskočte na velkou bednu s raketami Nikita. Uprostřed severní stěny uvidíte otevřený vstup klimatizace, do kterého musíte vystřelit raketu Nikita. Musíte s ní prokličkovat do místnosti s prezidentem (pokud pořád kličkujete, raketa nenabírá rychlost). Tam se zaměřte na velké skříně s červenými světly (viděli jste je v animaci po prvním vstupu do tohoto patra). Pokud je úspěšně zničíte, můžete nyní přeběhnout po deaktivované podlaze k prezidentovi.

Prezident vám v dlouhém rozhovoru prozradí skutečnost, že celý komplex je jen obrovským krycím projektem. Ve skutečnosti je zde vyvíjen Arsenal Gear, který je zbraní úplně nového typu. Jediný způsob, jak zastavit jeho uvedení do provozu, je nahrát do jeho systému virus. Tuto operaci ovšem může zvládnout pouze jediná osoba - Emma Emerich. Vaším dalším úkolem je dopravit ji

Filtrační místnost 2



Skladiště



k počítačovému terminálu, ze kterého by se mohl virus dostat do systému Arsenal Geara. Nejdřív ji ale budete muset najít. K tomu vám pomůže přístupová karta stupně čtyři, která vám otevře dříve nepřístupné dveře v zaplaveném patře B1. Běžte tedy do výtahu a sjeďte o patro níž. Tentokrát se ovšem zaplavenými chodbami musíte dostat až na konec celého patra. Hlavní nebezpečí vás čeká v nejjižnější místnosti, která je plná trosek. Po dosažení dveří by ovšem bylo předčasné se radovat. V místnosti za nimi vás totiž čeká souboj s Vampem.

Vamp

V této místnosti se budete moci pohybovat pouze po můstku, který vede nad bublající vodou, která je pro vás díky svému složení smrtelná. Na začátku souboje vám dá Vamp šanci na velmi jednoduchý zásah. Stojí nehybně na vodě a vy do něj můžete bez jakýchkoliv obav vystřelit raketu z RGB6 (pokud nemáte rakety, seberte bednu s raketami v severovýchodním rohu). Vamp skočí do vody a vy získáte čas na rozstřílení světel, která vidíte u stropu (jejich likvidace vám velmi usnadní konec souboje).

Zůstaňte stát v prostřední části jižního můstku a počkejte na Vampa, který ve většině případů vyskočí z vody na severním můstku přímo před vámi. Chvíli po výskoku je zranitelný a vy do něj můžete vystřelit další raketu. Občas bohužel vyskočí přímo na ochoz v prvním patře a začne po vás házet své nože. Po většinu času má kolem sebe červené pole, které znamená, že je nezranitelný. Počkejte si na okamžik, kdy pole zmizí (vždy po vyhození řady nožů) a vystřelte do něj.

Nejnebezpečnější chvilky nastávají, když vás Vamp začne honit po můstku s nožem v ruce. V takové chvíli je lepší vzít nohy na ramena a utíkat pořád dokola. Zřejmě se zranění nevyhnete, ale musíte se je pokusit minimalizovat. Samozřejmě se můžete pokusit Vampa zasáhnout z nějaké automatické zbraně, ovšem vaše šance na úspěch je díky jeho rychlosti mizivá.

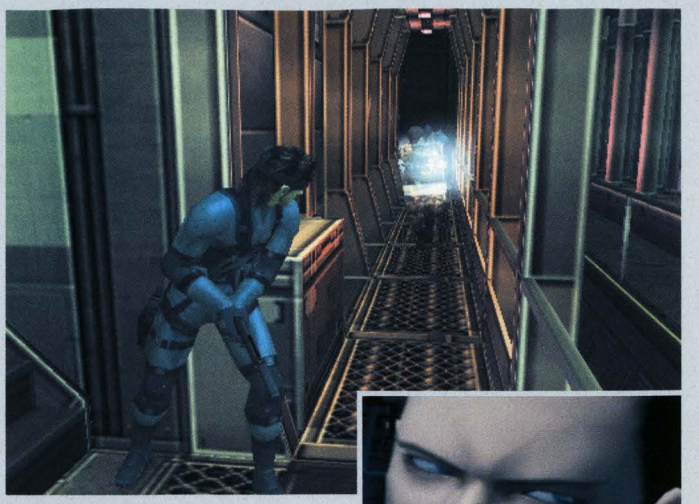
Opravdu do tuhého půjde ve chvíli, kdy Vampovi začne docházet život. Pokud byste nezničili všechna světla, může speciálním nožem zasáhnout váš stín a tím vás znehybnit. Potom pro něj není problém naházet do vás celou sérii

nožů. Ani bez světel ovšem nebude vaše situace zrovna jednoduchá. Vamp bude skákat po místnosti jako šílený a ze všech pozic na vás házet nože. Můžete se buď pokusit počkat na jeho útok zblízka a střelit do něj nějakou automatickou zbraní, nebo zaujměte pozici v jednom z rohů a sledujte ho z vlastního pohledu. Sestřelte nože, které na vás hází a potom to našijte do něj (ve chvíli házení je na chvilku v klidu a zranitelný). Ani jedna z těchto metod ovšem není jednoduchá.

Po Vampově smrti je cesta k Emmě volná. Běžte do dveří v severovýchodním rohu místnosti a projděte do další zatopené části tohoto patra. Seběhněte po schodech do vody a vezměte si do ruky minohledačku, díky které uvidíte pozici počítačového terminálu. Plavte směrem k němu a dostanete se ke schodům vedoucím z vody. V suché místnosti použijte počítačový terminál a běžte k prostřední skříňce u severní stěny místnosti. V té totiž najdete schoulenou Emmu, která se zde schovala před teroristy.

Po dlouhém rozhovoru, ve kterém vám Emma vysvětlí princip systému GW, se budete muset opět vydat do zaplavených chodeb. Tentokrát ovšem budete mít na zádech Emmu, která má mnohem menší kapacitu plic než Raiden. Z tohoto důvodu si budete muset při plavání opravdu pospíšit. Přesto by neměl být problém proplavat až ke schodům na jeden zátah.

Po vynoření v nezaplavené části patra vezměte Emmu za ruku (pokud máte zbraň, tak ji schovejte a zmáčkněte △). Projděte místností, kde se odehrál souboj s Vampem (pozor na nově nastražené miny na západním můstku). Nyní vás čeká další plavecká vložka, ve které si užijete zejména v nepříjemné změti trosek. Pokud budete plavat dostatečně rychle, jste během chvilky u výtahu, kde se však projeví Emmin strach z brouků. Naštěstí s sebou máte praktický zmrazovač, kterým stačí brouky lehce postříkat. Ti zalezou do svých děr ve stěnách a cesta do výtahu je volná.



V prvním patře vás ovšem tentokrát čeká několik hlídkujících vojáků. Je lepší se při jejich likvidaci příliš nevzdalovat od Emmy. Po dosažení nejjižnější části chodby totiž výtahem přijede voják, který by ji mohl ohrožovat. Po jeho příjezdu ho běžte hned zlikvidovat, protože by mohl najít některá z těl a zavolat posily. Zbavit se zbylých vojáků už by neměl být problém.

Před tím, než vyjdete z plošiny Shell 2 na spojovací můstek, pouze vyhlédněte ze dveří. Kolem totiž poletuje několik strážních robotů, kterých se musíte zbavit. Také si dejte pozor na vojáka, který stráží severní část můstku spojujícího plošiny K a L. Po vyčištění cesty vezměte Emmu opět za ruku a doveďte ji ke dveřím do plošiny L. Sice nemáte potřebnou přístupovou kartu, ale Emma vám v krátké animaci předá tu svou. Uvnitř si dejte pozor na dva vojáky, kteří hlídají šachtu uprostřed plošiny. Opatrně nakoukněte za roh a ve vhodný okamžik je zastřelte. Potom vezměte Emmu za ruku a běžte do malé místnosti v jižní části plošiny. Tam Raiden otevře poklop a oba slezete po žebříku až k mořské hladině.

Zde vás čeká nelehký úkol. Musíte pomocí PSG1 krýt Emmu. Ta bude pomalu přecházet po pontonovém můstku, který vede až k plošině E. Nasaďte si brýle pro noční vidění a lehněte si. Díky brýlím uvidíte na můstku spoustu min, které musíte přesnou střelbou odstranit (pokud se bude vaše ruka příliš třást, vezměte si tabletu Pentazeminu). Potom se věnujte vojákům na prvním opěrném sloupu. Dokáží opravdu potrápit (pokud je Emma v jeho blízkosti, stále sloup sledujte). Potom vás čeká střelba na strážní roboty, kteří poletují podél můstku mezi prvním sloupem a plošinou E. Naštěstí vám na pomoc přijde Snake. Po tom, co se vám ohlásí, mu zavolejte zpět. Pak už pouze stačí dívat se optikou PSG1 na jednotlivé cíle a Snake je za vás odstraní. Ale těsně před plošinou E vás čeká ještě troška práce.

Vamp

Náhle se před vámi vynoří z vody a chytí Emmu jako rukojmí. Vezměte si PSG1-T (uspávací šipky uberou Emmě při zásahu méně energie) a nadopujte se Pantezaminem. Nejlepším bodem pro míření je Vampova hlava (dobře se na ni míří a zdraví mu ubývá rychleji). Střílejte co nejrychleji, jinak může Vamp Emmu zabít. Jeho odstranění by vám při troše štěstí nemělo trvat déle než pár desítek sekund.

Po dosažení plošiny E vás čeká po delší době souboj s časem. Musíte se totiž v časovém limitu dostat do patra B2 na plošině Shell 1. V místnosti se šachtou běžte do západních dveří a dostanete se na stará známá místa. Po vyběhnutí na spojovací můstek vás čeká střelba na poletující strážní roboty. Časový limit je dostatečný pro klidnou střelbu. Po vyčištění cesty přeběhněte do prvního patra plošiny Shell 1 (pozor na díry v můstku - musíte se přitisknout k zábradlí). Tam běžte rovnou k výtahu (jinak narazíte na miny), kterým sjedete do patra B2. V průběhu velmi dlouhé animace se dostanete

překvapivým způsobem na palubu aktivovaného Arsenal Gear.

Čeká vás mučení, během kterého musíte rychle mačkat Ⓐ. Po jeho skončení vás Olga vysvobodí a vás čeká útěk v rouše Adamově. Ve skříňce vedle dveří seberte lék proti prochladnutí a vyjděte z mučírny ven. Dostanete se do malé místnosti, ve které je počítačový terminál. Použijte ho a vyběhněte do velké haly, ve které je několik Metal Gearů. Ti vás ale naštěstí ohrožovat nebudou. Vaším úkolem je totiž dostat se ke dveřím, které jsou v severovýchodní části prvního patra. Úkol to ovšem nebude úplně jednoduchý, protože Raiden je prakticky bezmocný. Pokud by vám cesta ke dveřím trvala příliš dlouho a začalo vám ubývat zdraví, vezměte si lék proti prochladnutí.

Již v hale začnete dostávat zmatené zprávy od plukovníka Campbella. Až se dostanete do dlouhé chodby se zamčenými dveřmi, budou již plukovníkovy zprávy zcela nesmyslné. Nakonec vám zavolá Rose a v chodbě se za vašimi zády objeví Solid Snake. Předá vám vaše věci a vás čeká šílená bitva plná krve. Vezměte si buď jednu z automatických zbraní nebo nově získaný meč, a pusťte se do útočících vojáků. Je dobré se co nejrychleji dostat až na konec chodby, kde se rychle naučíte znát místa, na kterých se objevují další vojáci. Hlídejte si je a střelbu po vojácích na horních ochozech nechte na Solidovi. V následující kruhové místnosti se držte poblíž Solida a užívejte si vraždění nevídaných rozměrů. Po něm vás čekají už jen finální šéfové.

Metal Gear RAY

Pokud jste čekali, že bude jedním z finálních bossů Metal Gear RAY, pak jste se mýlili. Budete totiž bojovat rovnou s celou armádou. Naštěstí nebudete muset zničit všech 25, kteří se nacházejí v prostorách Arsenal Gear (počet se liší podle obtížnosti). Takže je načase zvednout na rameno Stinger a pustit se do nich.

Na začátku je důležité co nejlépe využít doby, kdy řvou na uvítanou a útočí pouze sporadicky. Jak můžete sami vidět, na jejich těle jsou tři zasažitelné body - obě kolena a hlava. Jediným zranitelným místem je ovšem hlava. To ale neznamená, že je střelba do kolen zbytečná. Pokud totiž Metal Gear RAYe střelíte do kolena, tak se sehne a rozevře svou tlamu. Když mu v této pozici střelíte do hlavy, uberete mu opravdu značnou část energie. Zvlášť v pozdějších fázích boje jste ovšem ve značné časové tísni a budete rádi, že se zmůžete na střelbu do hlav. Neméně důležitou radou týkající se vaší střelby je trik se střídáním cílů. Po výstřelu totiž dost dlouho trvá, než se Stinger na Metal Gear RAYe opět zaměří. Pokud ovšem střílíte postupně na všechny tři, bude vaše kadence mnohem vyšší.

V tomto souboji ovšem mnohem víc než kdykoliv jindy záleží na vaší schopnosti vyhnout se nepřátelským útokům. Asi nejčastějším nebezpečím pro vás budou rakety, které vystřelují vysoko do vzduchu a jejichž dopad je hlášen zrychlujícím se pípáním. Musíte totiž přesně vědět, kdy je čas změnit před dopadem raket pozici (je dobré používat při úhybném manévru hvězdu).

Pokud má některý Metal Gear RAY méně než polovinu své energie, tak skočí doprostřed kruhu a začne vás obtěžovat dalším nepříjemným typem útoku. Jde o rakety, které vypouští z prostoru kolen. Před výstřelem ovšem na docela dlouhou dobu znehybní a vy máte čas na něj vystřelit. Pokud to stihnete včas, tak jeho útok přerušíte. Když je ale na výstřel příliš málo času, je lepší neriskovat a utíkat (těsně před raketami je dobré zkusit udělat hvězdu).

Co se obrany týká, máte v rukávu ještě jeden trik. Proti vám totiž stojí plně automatičtí roboti, kteří jsou velmi citliví na Chaff Granade, který je schopný dočasně poškodit jejich obvody. Díky tomu bude jejich střelba mnohem nepřesnější a vy budete mít více času na střelbu.

Až budete mít málo zdraví a začnou vám docházet Ration, tak se začnou objevovat ve středu arény. Tam ovšem většinou stojí jeden z Metal Gearů a sebrání Ration by vás mohlo stát pořádný kus zdraví. Nejlepší je tedy počkat si na okamžik zničení Metal Geara v kruhu a během jeho odchodu si pro tolik potřebný Ration doběhnout. V takové situaci by vás to nemělo stát vůbec nic.

Solidus Snake

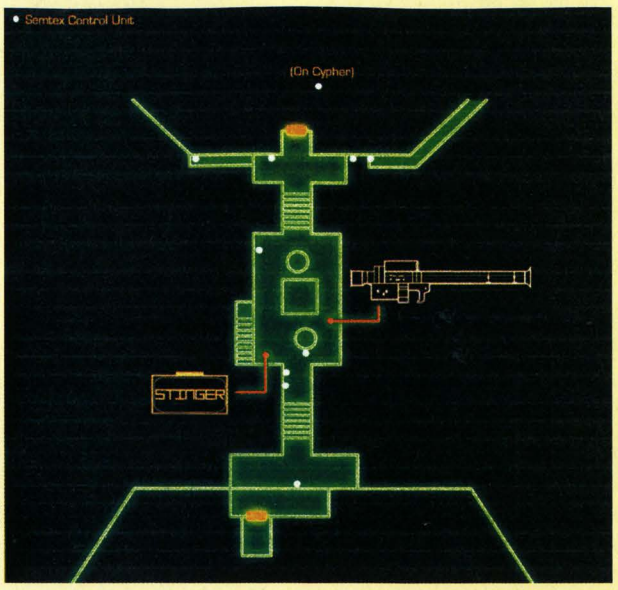
Poslední souboj je naštěstí mnohem jednodušší než ten předchozí. Díky charakteru jediné možné zbraně si totiž nemusíte lámat hlavu s hledáním protivníkových slabin. Jde pouze o vhodné načasování útoku. To znamená naučit se poznat situace, ve kterých není Solidus Snake schopen vykrýt váš útok. Takové šance přicházejí vždy ve chvílích, kdy Solidus dokončí jeden ze svých útoků. I v tomto souboji je tedy hlavním předpokladem pro vítězství schopnost vyhnout se jeho útokům. K těm je dobré ho vyprovokovat přeběhnutím v jeho těsné blízkosti. Zastavte se těsně za jeho dosahem, vraťte se k němu a proveďte svou sérii útoků (nejjednodušší a velmi účinná je série horizontálních seků). Další možnosti je použít kryt (L1), který je schopen odrazit většinu Solidových útoků.

Ovšem pokud uvidíte, že aktivuje svá chapadla, je lepší se klidit z cesty. Tento útok je samozřejmě možné zastavit úspěšným seknutím (pokud se úder nepovede a on vás chapadlem chytne pod krkem, tak musíte začít rychle mačkat Ⓐ). Šance na úspěšné přerušení útoku ale není nikdy stoprocentní a pokud nemáte přebytky zdraví, tak je ústup rozumnější volbou.

Pokud Solidus ztratí dvě třetiny života, odhodí svá chapadla a začne mnohem častěji používat ohnivou stěnu. Díky tomu se vaše šance na úspěch zvětší, protože útok chapadly se nedal vykrýt. Pokračujte stále stejnou metodou a jeho konec by měl být neodvratný.

Jakub Holý

Spojovací most



ICO

Hradní komplex, kterým budete procházet, může vašemu malému hrdinovi připravit nejeden zákys, který snadno rozlousknete s pomocí našich rad.

INFO

■ **VYDAVATEL:** SCEE ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** SCEE ■ **RECENZE:** PSM47 - 8/10

Ico je něco úplně jiného, než na co jsme zvyklí. Dobrou zprávou je hlavně to, že to „něco jiného" je veskrze pozitivní.

Až se kolem sebe rozkoukáte, vyběhněte po dlouhém schodišti vpravo a zatáhněte za páku ve zdi. Přímo pod vámi se otevřou dveře. V další místnosti vyskočte na řetěz a vylezte po něm nahoru. Seskočte na ochoz s několika vázami a prolezte jedním ze tří oken. Jděte doleva a vylezte nahoru po žebříku. Vyběhněte po dlouhém točitém schodišti a před velkou dírou skočte do okna nad vámi. Venku přeběhněte k oknu úplně vpravo a opět vlezte zpět do věže. Běžte až na konec ochozu a zatáhněte za velkou páku. Klec s Yordou klesne kousek nad podlahu. Seběhněte zpět na zem a vylezte nahoru po druhém žebříku. Po ochozu na této straně se dostanete až nad bránu, ze které se dá přeskočit na klec. Ta se utrhne a v následující animaci se pokusí Yordu unést duch.

Utlučte ho pochodní a doveďte Yordu k sochám. Ta je svým kouzlem odsune z cesty. V další místnosti vylezte s Yordou nahoru a ochraňte ji před dalším duchem. Vyjděte ven a posaďte se oba na pohovku u mostu. Na těchto pohovkách si budete moci vždy uložit hru.

Přeběhněte most, který se za vámi zhroutí. Na druhé straně narazíte na dvě sochy, které opět odsune Yorda svým kouzlem. Objeví se dveře, které otevřete pomocí nášlapných dlaždic. V následující místnosti nejprve pobijte všechny duchy a potom odsuňte velkou bednu, která leží vedle schodiště uprostřed místnosti. U jedné ze stěn se vysunou ze země schody, po kterých můžete vyběhnout nahoru a po ochozu se dostanete do další velké síně. Seskočte mezerou vytvořenou vypadlým zábradlím a běžte na druhou stranu, kde visí řetěz. Vylezte po něm a zatáhněte za páku u stěny. Tím se otevřou dveře na druhé straně, ale také to přivolá několik duchů. Jako obvykle musíte všechny pobít a ochránit Yordu.

Nyní opět vylezte na ochoz s pákou a shoďte dolů bednu, která leží opodál. Stoupněte si na okraj ochozu nad bednou a pomozte Yordě nahoru. Jděte do dveří za vámi a vyběhněte po schodech až nahoru. Tam se objeví několik duchů, se kterými si opět zabojujete. Potom seběhněte po schodech na druhé straně (schody úplně u stěny) a slezte dolů po žebříku. Dostanete se ke kolejím, které vedou na obě strany. Běžte po nich směrem doprava a narazíte na malý vozík. Vyskočte na něj a odjeďte s ním na druhý konec (držte ◎ a levým analogem zvolte směr jízdy). Tam vyskočte na plošinu nad vozíkem, popojděte směrem k sobě a stoupněte si na okraj. Pomozte Yordě vylézt nahoru.

Nyní pokračujte dál. Po přeskoku mezery zavolejte Yordu a pomozte jí vylézt nahoru. Poté běžte až na konec ochozu a vyskočte na trubku, po které se dá přeručkovat na druhou stranu. Tam zatáhněte za páku a přeručkujte zpět. Přeskočte na velkou bednu visící na řetězu a zavolejte Yordu. Přeručkujte zpět k páce ovládající jeřáb a zatáhněte za ni. Potom jděte doprava a vylezte po několika římsách nahoru, kde můžete vyběhnout na rameno jeřábu. Jděte na jeho konec a slezte po řetězu dolů na bednu. Z té přeskočte na plošinu vpravo a pomozte s přeskokem také Yordě.

Běžte dovnitř chrámu a vezměte sebou Yordu. Běžte na jeho druhou stranu a vylezte nahoru po několika oknech. Nakonec se dostanete po žebříku na dřevěnou konstrukci, po které se dostanete k velkému lustru uprostřed. Přeskočte na něj a udeřte do řetězu svou tyčí. Lustr spadne a poškodí sloup držící most. Běžte na plošinu před chrámem a seběhněte dolů po točitém schodišti. Tam uvidíte několik bomb (vypadají jako vázy s knotem). Jednu z nich zvedněte, doneste dovnitř a položte k patě sloupu. Nyní jděte k rozbitému lustru a zapalte svou louč (jděte k ohni a zmáčkněte ◎). S hořící loučí jděte k bombě a zapalte ji. Po pádu mostu přes něj převeďte Yordu a pobijte všechny otravné duchy. Potom uvolněte odsunutím soch cestu na nádvoří, kde budete muset zlikvidovat spoustu dalších duchů. Po vyčištění nádvoří pokračujte odsunutím soch.

Po uložení hry posuňte všech osm pochodní před bránou blíž cestě. Až poslední pochodeň zapadne do správné pozice, všechny se automaticky zapálí. Teď běžte před vchod do chrámu a vlevo si vezměte jednu z několika bomb, které zde leží. Běžte podél stěny kolem vchodu a v rohu uvidíte cestu zavalenou několika trámy. Položte před ně bombu, zapalte svou pochodeň a tu použijte na bombu. Nyní běžte nově otevřenou cestou na hřbitov.

Seběhněte po širokém schodišti a zavolejte na Yordu. Objeví se spousta duchů a vás čeká další z dlouhých soubojů. Po zničení posledního ducha seběhněte do nižší části hřbitova, kde najdete u dveří velkou bednu. Tu musíte přetáhnout na jednu ze dvou nášlapných dlaždic, které najdete v rozích vedle dveří na druhé straně. Na druhou dlaždici musíte nalákat Yordu. Tím se vám otevřou dveře, do kterých musíte rychle vběhnout. Vylezte po žebříku, který vidíte vpravo. Z ochozu musíte přeskočit na řetěz, který visí opodál. Po něm vylezete nahoru a dveřmi vyběhnete ven. Bednu stojící na okraji nad hřbitovem shoďte dolů a seskočte za ní. Teď vás čeká další souboj s duchy. Po něm přemístěte shozenou bednu na prázdnou nášlapnou dlaždici a běžte s Yordou dovnitř. Vylezte opět na ochoz nad hřbitovem a jděte doleva, kde najdete ukryté dveře. Běžte na konec ochozu a vyskočte na římsu, která zde začíná. Jděte po ní k prvnímu žebříku a vyskočte na něj. Z jeho vrcholu přeskočte na řetěz, který s vámi klesne k podlaze. Natočte se zády k sochám a rozhoupejte se (držte ◎). Až budete pořádně rozhoupaní, přeskočte na vyvýšenou podlahu. V místnosti se objeví spousta duchů, které musíte jako obvykle zlikvidovat. Potom se stejně jako před chvílí dostaňte na vyvýšenou podlahu a pomozte nahoru Yordě. Ta vám svým kouzlem uvolní cestu dál. Na následujícím prostranství musíte po římsách vylézt na větrný mlýn uprostřed. Dostanete se na ochoz, ze kterého musíte přeskočit na jednu ze stoupajících lopatek. Přeručkujte až na její konec a až se bude lopatka blížit svislé poloze, přelezte na její vnější část. Ve chvíli, kdy se lopatka dostane do svislé polohy, přeskočte na střechu mlýna. Přeběhněte poškozený můstek a po ochozu doběhněte až na jeho konec, kde je páka, která povysune dřevěný most. Jděte na jeho konec a pomozte Yordě na druhou stranu. Odsunutím soch si uvolníte cestu do kanalizace.

Vylezte po řetězu uprostřed místnosti a nahoře seběhněte ze schodů k jedinému nezakrytému kanálu. Seskočte dolů, běžte směrem k sobě a ve větší místnosti si stoupněte na nášlapnou dlaždici vpravo. Přivolejte Yordu a postavte ji na protější nášlapnou dlaždici. Proběhněte uvolněnou cestou a vylezte nahoru po vyčnívající trubce. Nahoře přeskočte na druhou stranu a odkrytým kanálem vytáhněte nahoru Yordu. Vyběhněte po schodech a Yorda svým kouzlem odsune sochy blokující cestu. V následující místnosti nejprve vyjeďte výtahem nahoru. Tam běžte podél zdi k díře v zábradlí a seskočte dolů. Na stěně nad sebou vidíte několik říms, po kterých se dostanete dál směrem doleva. Na jejich konci vylezte na plošinu, kde vidíte bednu, kterou musíte shodit na pošinu s Yordou. Pobijte útočící duchy a s pomocí bedny zatáhněte za páku, která byla předtím nedosažitelná. Poté přetáhněte bednu zpět na místo, kam jste ji původně shodili. Vylezte po ní nahoru a jděte směrem od sebe. Vyskočte na nejvyšší římsu, po které se dostanete na druhou stranu. Tam běžte na rameno jeřábu a slezte po řetězu na jeho konci kousek nad jeho konec. Potom řetěz rozhoupejte a skočte do

okna. Tam pobijte pár duchů a na jednom z oken shoďte bednu na druhou stranu. Seskočte za ní a odtáhněte ji do rohu vlevo dole. Tak budete moct vyskočit na ochoz, po kterém doběhnete k dlouhému řetězu. Vylezte po něm nahoru, projděte dveřmi a běžte doleva k žebříku. Vylezte po něm a mezeru v ochozu překonejte s využitím řetězu. U páky volejte na Yordu, dokud nedoběhne na velkou kovovou desku. Potom zatáhněte za páku a co nejrychleji slezte dolů po řetězu. Pobijte duchy a nechte Yordu odsunout sochy.

Proběhněte následující místnost s padacím mostem a za dalšími dveřmi přeběhněte po dlouhém kamenném mostě až k sochám, za kterými se skrývá vstup do východní věže. Uvnitř vylezte nahoru a poté, co vyleze také Yorda, zabijte jediného útočícího ducha. Projděte dveřmi vpravo do další místnosti. Tam seskočte dolů, vylezte na velký kruhový výčnělek a zavolejte k sobě Yordu. Díky tomu se vysune schodiště, po kterém můžete vyběhnout a nad ním vlevo zatáhnout za páku. Nyní si zapalte pochodeň a tou zapalte ohně v obou koulích, které se otevřely. Projděte kruhovým otvorem a jděte doleva k žebříku (vpravo si můžete uložit hru), na který musíte vylézt. Běžte až na konec římsy a zatáhněte za další páku. Opět si zapalte pochodeň, seskočte dolů a běžte zapálit ohně v právě otevřených koulích. Běžte do hlavní místnosti a seberte meč, který spadl na zem. Po obou stranách kruhu přesekněte provazy vedoucí od ozubených kol a poté také provaz na vrcholu schodiště naproti pohovce. Tím se vám otevřou další dveře, do kterých musíte s Yordou vstoupit. Chodbu překonejte po římsách na stěně. Nahoře běžte do jediných dveří a přesekejte všechna 4 lana. Na konci římsy otevřete dveře, pákou zastavte vodu a seskočte dolů. Zavolejte Yordu a přeběhněte s ní nově vytvořený most. Jděte k mezeře v zábradlí a přivolejte Yordu. Další část mostu se objeví vždy, když budete oba blízko. Na druhé straně zatáhněte za páku a dolů sjeďte ve výtahu. Seberte jednu z pochodní a zapalte ohně v otevřených koulích. Tím se otevře poslední kruhový otvor a východní část je hotová.

Vyběhněte zpět k hlavní bráně, přeběhněte most (cestou vás napadnou duchové) a před dveřmi do hlavní části hradu vylezte po vysokém žebříku. Tam zatáhněte za páku a slezte zpět dolů. S Yordou přeběhněte po spuštěném mostu na druhou stranu a jděte doleva. Tam posuňte bednu k prvnímu sloupu a vyskočte na něj. Z něj skočte na římsu a přetněte provaz, který spadne dolů na nádvoří. Běžte dveřmi do chrámu a po zhrouceném mostě seběhněte dolů. Vyběhněte z chrámu a běžte k provazu, který jste před chvílí přesekli. Vylezte po něm a skočte do vyššího okna. Po římse běžte do vedlejší místnosti a shoďte dolů bednu, kterou tam najdete. Tu potom shoďte z okna a pomozte nahoru Yordě. Vyběhněte po schodech a odsuňte sochy. Přeběhněte po mostu a na druhé straně přelezte zeď. Na druhé straně jděte doleva a s pomocí řetězu přeskočte na most. Z něj slezte po žebříku, najděte výtah a použijte ho. Běžte doprava a zatáhněte za páku. Nyní můžete přivolat Yordu a sjet s ní dolů výtahem. Potom se musíte dostat na trávník a shodit dolů bednu, po které za vámi může vylézt Yorda. Vylezte společně po žebříku, přeběhněte most a vylezte po dalším žebříku. Po dalším mostě se dostanete do místnosti, kde musíte vylézt nahoru po žebříku a přeručkovat po trubkách až k páce, kterou spustíte tajuplný stroj. Jděte na vymršťující se dřevěný hranol a v okamžiku, kdy jde nahoru, musíte skočit. Na druhé straně najdete za schodištěm páku, která otevírá velká vrata. Najděte bednu a strčte jí do vody. Po římse se dostaňte na druhou stranu kanálu s vodou a po mlýnském kole se dostaňte na plošinu nad ním (plošinky u lopatek nemají ostny). Tam několikrát zatočte kolem (proti směru hodinových ručiček), které zastaví vodu. Proběhněte prázdným korytem a v následující místnosti seběhněte po schodech až dolů. Tam pobijte duchy a s pomocí bedny dostaňte Yordu k sochám. Dál můžete pokračovat po dlouhém dřevěném můstku až k výtahu, kterým sjedete k další pohovce, na které si můžete uložit hru.

Běžte doprava a na konci vylezte nahoru po trubce u zdi. Běžte po kolejích a přesuňte pojízdnou věžičku se žebříkem co nejvíce doprava. Vylezte na ni, přeskočte na terasu a pákou spusťte most. Seskočte k němu a převeďte přes něj Yordu (cestou pobijte útočící duchy). Proběhněte jeskyní a nakonec dojdete k podivnému výtahu, který musíte poháněť svou vlastní silou. Nahoře si rozhodně uložte pozici.

Jděte doleva, z dřevěné věže seskočte dolů a přeručkujte na druhou stranu. Vyskákejte po římsách vlevo a u rozbitého žebříku přeskočte na dřevěnou věž. Vylezte na ni, přeskočte směrem k sobě a slezte na spodní konec řetězu. Otočte se zády k mostu, rozhoupejte se a skočte do něj. Teď běžte na druhý konec lávky, seskočte na plošinu s hořící loučí a běžte si do skladu vlevo pro louč a bombu. Bombu položte na plošinu, zapalte ji a hoďte na vachrlatou dřevěnou konstrukci na věži vlevo. Teď přeběhněte po novém mostě, vylezte nahoru po řetězu a shoďte bednu, kterou nahoře najdete. Seskočte k ní a dotlačte ji ke zdi vlevo. Vylezte nahoru a zatáhněte za páku. Vylezte zpět nahoru po žebříku a s pomocí právě vysunutého řetězu přeskočte na druhou stranu. Tam otočte kolem, až se vysune velká klec. Přes ni můžete s Yordou přeskákat na druhou stranu a odsunout sochy blokující cestu. Z této místnosti se dostanete na most vedoucí do oddělené západní budovy. V její hlavní místnosti otevřete dveře na obou stranách (přesekněte provazy) a jděte do dveří vlevo. Tam vylezte po žebříku, zatáhněte za páku a zapalte ohně v koulích po obou stranách kruhového otvoru. Slezte dolů a spolu s Yordou musíte zatížit kruhovou plošinu. Vyběhněte po schodech, zatáhněte za další páku a zapálením ohňů otevřete kruhový otvor, kterým se dostanete k reflektoru. Ten musíte otočit směrem k budově. Vylezte s Yordou po žebříku vpravo od otvoru a přeskočte na řetěz. Vylezte nahoru a přesekejte všechny provazy. Na konci ochozu projděte dveřmi a pákou zastavte tekoucí vodu. Nyní můžete přeběhnout spuštěný most a na terase si vzít jednu z bomb. Položte ji vedle zavaleného průchodu a zapalte ji. Jděte s Yordou do hlavní místnosti a proběhněte pravými dveřmi. Tudy se dostanete na terasu, kde se bude opět postupně objevovat most, a na konci Yorda odsune sochy. Pákou vpravo otevřete kulové kryty, sjeďte výtahem dolů a zapalte ohně, které otevřou poslední kruhový otvor.

Stejnou cestou jako z východní věže běžte zpět do chrámu a z něj k hlavní bráně. Po jejím otevření běžte směrem přes most. Ve chvíli, kdy se začne opět rozpojovat, přeskočte zpět. Po animaci přeskákejte po velkých klecích na kraj jeskyně, odkud se dostanete k obrovskému mechanismu. Zatáhněte za páku a shoďte bednu do vody. S její pomocí vylezte na žebřík na druhé straně, kde si pákou otevřete obrovská vrata. Plavte s bednou dál a opět s její pomocí vyskočte na řetěz. Nyní se musíte dostat až na samotný vrchol obřího mechanismu, odkud vede cesta do malého tunelu. Přeručkujte a přeskákejte po útesech až k obrovským trubkám, po kterých se dostanete do velké kruhové haly. Tam se musíte dostat na vnější ochoz a posunout si vozík s řetězem blíž k vnější stěně. Díky řetězu se dostanete o patro níž, přeběhnete ke vzdálenějšímu žebříku a potom už je vše jednoduché. Dojděte si do jeskyně pro zářící meč a potom vyjeďte výtahem do sálu, kde jste hru začínali. Pobijte všechny duchy a poté vystupte po schodech do trůnního sálu ledové královny. Vaším prvním úkolem bude zničit její štít. Po každém úderu vám ale uletí meč a vy se musíte skrýt za jeden ze sloupů před trůnem. Znovu ho seberte a postup opakujte, dokud královnu nezabijete. Pak už se můžete jen kochat závěrečnou animací.

Jakub Holý

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Rozhlížení se
Křížek » Pustíte se
Kolečko » Sbírání a používání předmětů
Trojúhelník » Skákání a vylézání
Čtvereček » Úder zbraní
R1 » Přivolání Yordy (pokud tlačítko držíte, vedete ji za ruku)
R2 » Přiblížení pohledu

Gran Turismo 3: A-Spec

INFO

■ **VYDAVATEL:** CSEE ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Polyphony Dig. ■ **RECENZE:** PSM41 8/10

Nejlepší závodní simulátor všech dob. Úchvatná grafika, reálné chování vozů (je jich tu 150!), nádherné tratě, návyková hratelnost. Musíte mít.

Sešlápněte plyn a s pomocí našeho návodu se pusťte do nejlepší závodní hry všech dob. Najdete tu tipy jak pro začátečníky, tak pro pokročilé...

REŽIM ARKÁDA

Kromě simulačního módu obsahuje GT3 také klasickou arkádu. V té můžete absolvovat celkem 34 závodů rozdělených do šesti skupin označených písmeny A až F (v posledních dvou skupinách je pouze 5 závodů). Na začátku je odemknuta pouze skupina závodů A. Další totiž musíte odemknout tak, že v nižší skupině zvítězíte ve všech závodech. K odemknutí tratí stačí zvítězit na obtížnost Easy. Pokud ovšem zvítězíte ve všech závodech na jednu z vyšších obtížností, zpřístupní se vám v arkádě nová auta, což také není odměna k zahození.

Po zvolení Simulation Mode v úvodním menu se vám na obrazovce objeví základní mapa s několika ikonami. Pro úplné začátečníky bude nejrozumnější začít hru v Licence Center. Zde totiž nejen získáte licence, které jsou základním požadavkem pro účast ve většině závodů (pro účast v těch nejjednodušších závodech žádnou licenci nepotřebujete), ale také se zde seznámíte s chováním aut v nejrůznějších zatáčkách a šikanách. Na začátku vám budou stačit licence Domestic B a Domestic A. V nich se seznámíte se základy všech technik průjezdu zatáčkou a dostatečně dlouho vám postačí také pro vstup do závodů. Všechny úkoly prvních dvou licencí a několik dalších podrobností souvisejících s jejich získáním jsou popsány na konci tohoto návodu.

Pokud jste tedy získali své první licence, nebo si je necháváte na později, je na čase pořídit si nějaké auto. To pořídíte u obchodníka, který se skrývá pod ikonou Car Dealer. Jak vidíte, hra vám nabízí možnost vybrat si auta od 35 různých výrobců ze všech koutů světa. Na začátku však bude váš výběr značně omezen množstvím kreditů, které máte k dispozici. 16000cr totiž v této hře opravdu není mnoho. Dostupných je pro vás v tuto chvíli pouhých 8 vozů, které vás rozhodně neoslní svým výkonem (zvlášť když kolem vidíte všechnu tu nádheru). Pokud dáváte přednost výkonu a nebojíte se trochu horší ovladatelnosti, bude pro vás zřejmě nejlepší Sprinter Trueno GT-Apex (najdete ho u Toyoty). Toto auto je levné hlavně díky trochu časnějšímu roku výroby (1985), ale za tu cenu vám má opravdu co nabídnout. Pokud ovšem chcete perfektní jízdní vlastnosti (pro začátečníky budou rozhodně výhodou), bude lepší Alto Works Suzuki Sports Limited. Toto autíčko vám také ušetří pár tisíc kreditů a díky náhonu na všechna čtyři kola ho nebude problém zvládnout ani po zvýšení jeho výkonu.

Nyní tedy máte auto a můžete se pustit do závodění (dokupování součástek a ladění vozu zatím odložte). Základní nabídka závodů se vám objeví po zvolení ikony Go Race. Na obrazovce uvidíte členění závodů v *GT3*. Beginner, Amateur a Professional League se liší hlavně vzrůstající obtížností. V Endurance League najdete pro změnu vytrvalostní závody, které vyžadují nejen velmi dobré auto, ale také hodně trpělivosti (průměrná délka závodu je většinou 1,5 až 2 hodiny). Poslední je Rally League, kde si na šotolině užijete úplně odlišný styl jízdy. Vy si s autem za 16000 kreditů ovšem moc vyskakovat nemůžete, a proto vám nezbývá nic jiného než zvolit Beginner League.

V Beginner League máte na výběr z dvaceti různých soutěží. Ty se v základu dělí na soutěže skládající se z jednotlivých závodů a šampionáty. Jednodušší je samozřejmě vyhrát soutěž s jednotlivými závody, protože pokud pokazíte pár závodů v šampionátu, musíte ho znovu opakovat celý. Jasnou první volbou je tedy Sunday Cup. Ne nadarmo je na prvním místě (je rozhodně nejlehčí). Není velký problém zvítězit ve všech třech závodech se základním neupraveným autem. Za jednotlivé závody sice nedostanete příliš

JAK SI VYBRAT AUTO

Toto je ve hře s tak velkým vozovým parkem, jako má *GT3*, opravdu stěžejní otázka. Musíte si totiž umět vybrat vůz, který vám bude vyhovovat ve všech ohledech. Po zkušenostech z lehčích závodů můžete například velmi lehce sklouznout k výběru vozu pouze podle výkonu motoru. A to je velká chyba. První souboj s vyrovnanými protivníky potom s největší pravděpodobností skončí vaší drtivou porážkou. Na rovince jim možná budete stačit, snad budete i lehce rychlejší, ale po průjezdu první zatáčkou se ukáže, kde je pravda. Jízdní vlastnosti jednotlivých vozů se velmi liší, a proto je nejjistější vždy před koupí vozu uložit hru na paměťovou kartu a až poté si vůz koupit, pořádně upravit a vyzkoušet v závodě. Pokud jste schopni držet s vyrovnanými protivníky krok i v nepříjemných zatáčkách, vybrali jste správně. Pokud se vám auto nezdá, nahrajte pozici před koupí vozu a hledejte někde jinde.

Pokud chcete konkrétnější radu, objektivně nejlepší jízdní vlastnosti mají vozy s náhonem na všechna čtyři kola. Jejich jediným problémem je lehká nedotáčivost, která se však dá napravit správným nastavením brzd.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Křížek » Plyn
Trojúhelník » Zpátečka
Čtvereček » Brzda
Kolečko » Ruční brzda
L1 » Pohled dozadu
R1 » Přepínání pohledů
R2 » Rychlostní stupeň dolů
L2 » Rychlostní stupeň nahoru

mnoho peněz, ale později budou na pár základních úprav stačit. Po vítězství ve všech závodech šampionátu budete odměněni ziskem nového auta. Nenechte se ovšem unést relativně snadným úspěchem a nepouštějte se bezhlavě do dalších závodů. Před dalším závoděním totiž bude dobré stávající vůz alespoň lehce vylepšit.

Nejprve se ale vraťte na základní obrazovku a zvolte ikonu Home. Zde máte mnoho zajímavých možností, které se jistě s postupem času naučíte využívat. Protentokrát zvolte Garage a uvidíte seznam aut, která vlastníte (zatím není příliš dlouhý, ale vejde se sem až 200 kousků). Pokud máte dvakrát Sprinter Trueno GT-Apex, bude rozumné jeden exemplář prodat (zvolte v seznamu jeden z nich a zmáčkněte Sell). Rozdíl mezi pořizovací a prodejní cenou je sice propastný, ale s tím nic nenaděláte.

Pokud si necháváte více aut, můžete v garáži zvolit, které z nich bude aktivní (název aktivního vozu vidíte ve spodní části obrazovky).

Nyní vás tedy čeká první nákup součástek pro váš vůz. Před samotným laděním se ale ujistěte, zda máte aktivní správné auto. Pokud ano, zvolte na základní obrazovce vpravo nahoře Tune Shop. Zde se nakupují jednotlivé součástky, které více či méně ovlivní chování vašeho vozu. Je jich k dispozici opravdu mnoho a zorientovat se v nich není zrovna jednoduché. Pro tuto chvíli postačí, když si v oddělení Turbo pořídíte za 4500 kreditů Turbo Kit Stage 1. Ten podstatně zvýší sílu vašeho vozu a měl by pro následující šampionát plně dostačovat.

Znovu vstupte do Beginners League a tentokrát absolvujte Clubman Cup. S posíleným autem by to neměl být žádný větší problém. Tentokrát bude odměnou za výhru v celém šampionátu podstatně praktičtější Mazda MX-5 Miata. S tímto vozem se dá totiž uspět hned v několika zajímavých šampionátech, a proto se vám vyplatí dále se věnovat posilování a ladění tohoto vozu.

Zvolte si proto Miatu jako svůj aktivní vůz a vydejte se znovu do Tune Shop. Tentokrát si s vozem ale pohrajte trochu víc. Nebudete mít sice mnoho peněz (můžete prodat svůj první vůz, ale nedostanete žádné peníze navíc za dokoupené součástky), avšak na pár vylepšení by to vystačit mělo. Jedny z těch nejpodstatnějších (ale také řádně drahých) najdete v oddělení Turbo. Jak vidíte, máte zde k dispozici hned čtyři stupně Turbo Kitů a dva druhy chladičů (Intercooler). Zvláště Turbo Kity, jak už jste sami poznali, velmi znatelně zvyšují výkon motoru. Další užitečné součástky pro zvýšení hrubé síly vašeho auta najdete v oddělení Engine and Exhaust. Zde je asi nejzajímavější koupí levný Racing Chip (čisté zvýšení výkonu bez nežádoucích vedlejších účinků). Dále se rozhodně hodí lepší výfuk (Exhaust and Air Cleaner), který kromě přidání několika koní změní také zvuk vozu při samotném závodu. Navýšení výkonu by vám mělo prozatím vystačit.

S tímto vozem už si konečně můžete vybírat. Nejjednodušší volbou ovšem bude účast v 80' Sports Car Cup, který upravená Miata zvládne s naprostým přehledem. A kredity začnou proudit stále větším tempem. Po pořádné úpravě totiž Miata zvládne také Spider & Roadster Cup nebo štědře dotovaný Race of Turbo Sports. Oba šampionáty ovšem mimo jiného obsahují také závod na okruhu Test Course, což je velmi dlouhý a nudný ovál, který váš vůz nezvládne bez dostatečně dlouhé převodovky. Pořiďte si ji tedy v oddělení Drivetrain Full-Racing Transmission a nastavte delší převody (stačí u nastavení převodovky snížit Auto Setting).

Po výhře v těchto dvou šampionátech nashromážděte něco přes 60 000 kreditů (rychle přibývají peníze na Mid-Field Raceway II v šampionátu Race of Turbo Sports). Kupte si Nissan Skyline GT-R V-spec II, podle svých možností si ho vylepšete a máte opravdu skvělé auto, ve kterém se můžete klidně pustit i do závodů v Amateur nebo Professional League. Výběr další cesty už je jen a jen na vás.

JAK UŠETŘIT PENÍZE

***GT3* je samozřejmě především o závodění, ale peníze v něm také hrají nemalou roli. Pokud se s nimi nenaučíte efektivně hospodařit, může vás jejich opětovné vydělávání stát zbytečně mnoho času. Proto je dobré naučit se využívat vyhrané vozy. Pro spoustu šampionátů totiž potřebujete přesně definované typy aut a zbrkle si je pořizovat za těžce vydřené peníze není zrovna nejrozumnější. Mnohem lepším řešením je pokusit se absolvovat co nejvíce závodů se stávajícími vozy a potom si pořádně prohlédnout garáž, jestli se tam náhodou neobjevilo auto, se kterým byste se mohli zúčastnit nějakých nových závodů. Vyplatí se pokusit se co nejdříve vyhrát některé šampionáty alespoň v Amateur League a teprve s vyhranými vozy kompletovat Beginner League.**

Ovšem jsou zde i výjimky, na které je nejlepší zkrátka našetřit. Touto výjimkou jsou závody omezené na evropské vozy, které se mimo tyto šampionáty téměř nedají vyhrát. Jedinou možností je Boxer Spirit Challenge v Professional League, kterého se mohou účastnit vozy Subaru, a výhrou je RUF RGT. S tímto autem pak můžete vesele absolvovat několik evropských šampionátů a vyhrát další vozy evropských výrobců.

NISSAN SKYLINE

Vozy této typové řady jsou opravdovým fenoménem celé série Gran Turismo. Náhon na všechna čtyři kola a velmi silný motor je staví do pozice favorita v každém závodu, kterého se účastní. Dokonce i obyčejný sériový vůz této řady se dá v *GT3* vyladit tak, že je schopen porážet závodní speciály. Jejich jízdní vlastnosti jsou totiž velmi dobré a výkon motoru se dá vyhnat přes magickou hranici 1000 koní. Ve hře však kromě sériových vozů najdete také auta vyladěná firmou Nismo a v neposlední řadě závodní speciály, které jsou naprostou špičkou a můžete je úspěšně použít v jakémkoliv závodu.

Jak si vyladit auto?
Kromě již upravených závodních speciálů jsou prakticky všechny vozy v těžších závodech bez patřičných úprav jen pro vztek. A samozřejmě nemáme na mysli jen hrubý výkon motoru, který je bez patřičně vyladěného podvozku spíše ke škodě než k užitku. Jednotlivá vylepšení jsou rozdělena do oddělení stejně jako v **Tune Shopu** ve hře.

Engine and Exhaust
V tomto oddělení najdete součástky, které ovlivňují charakteristiku motoru a na první místo jsme ho rozhodně neumístili náhodou. Při pořízení neupraveného vozu by totiž vaše první kroky měly mířit právě sem. Najdete zde mnoho velmi užitečných součástek za přijatelnou cenu.

Exhaust and Air Cleaner - Jde o tři stupně úpravy výfuku, které se cenově pohybují mezi 1500 až 4500 kredity, což je za poměrně slušný nárůst výkonu opravdu dobrá cena a přinejmenším provedení Semi-Racing by ve vašem voze nemělo chybět. Zvýšený výkon však plně využijete jen u vozů, které mají dostatečně silný motor. Například při zamontování provedení Racing do slabšího vozu můžou nastat problémy s výkonem v nižších otáčkách.

NA Tuning - Jedná se o tři stupně vyladění nepřeplňovaných motorů. Při jejich nákupu si musíte pořádně naplánovat, co s vozem zamýšlíte. Pro většinu vozů je totiž vhodnější pořízení nadupaného Turba. Nepřeplňovaný motor sice není tak výkonný, ale jeho síla se mnohem lépe kontroluje a může vašemu jízdnímu stylu lépe vyhovovat. Doporučujeme vyzkoušet obě řešení a vybrat si podle vlastního pocitu. Rozhodně si ale nepořizujte Stage 1. A ještě malé upozornění. Pokud máte již namontované Turbo, může při pořízení NA Tuning výkon motoru poklesnout, protože Turbo Kit je automaticky odstraněn.

Port Polish - Je to permanentní úprava motoru, která bez vedlejších účinků zvětšením objemu lehce zvedne výkon motoru. Vzhledem k poměru cena-výkon jde o jednu z úprav, které zřejmě použijete, až nebudete vědět co s penězi.

Full-Engine Ballancing - Zde je výkon zvednut dokonalým vyvážením motoru, které je ovšem poněkud dražší. Na první pohled vám může dokonce cena připadat při lehounkém navýšení výkonu přemrštěná, ale tato úprava se hodí obzvláště pro zvýšení maximální rychlosti u slabších vozů, které mají převodovku nařízenou na dosažení vyšších rychlostí.

Displacement increase - Jde jednoduše o převrtání válců na větší obsah. Tím je nevratně dosaženo většího výkonu. Tato možnost ovšem není bohužel u mnoha vozů k dispozici.

Racing Chip - Při jeho velmi nízké ceně a nezanedbatelném zlepšení charakteristiky motoru jde o prakticky povinnou koupi. S jeho pořízením nikdy neváhejte!

Turbo
Ti z vás, kteří nedají dopustit na maximální výkon, budou tohle oddělení prostě milovat. Vše, co se točí kolem přeplňovaných motorů, totiž znamená obrovské zvýšení výkonu, které poznáte už během prvních vteřin po startu. U aut s vyšším základním výkonem můžete pořízením Turba a pár dalších vylepšení dokonce překročit magickou hranici 1000 koní.

Turbo Kit - Jde v podstatě o instalaci samotného turba a již při pořízení toho nejlevnějšího je nárůst výkonu ihned znát. Sice se zhorší akcelerace vozu při nejnižších otáčkách, ale jakmile se auto s přeplňovaným motorem rozjede, je téměř k nezastavení. Vyhovuje hlavně jízdnímu stylu, při kterém využíváte delších rovinek a soupeře na nich necháváte daleko za sebou. Doporučujeme koupit přinejmenším Turbo Kit Stage 2, protože nejnižší stupeň se nevyplatí. Stejně tak vás ale musíme varovat před koupí nejvyššího stupně, neboť vůz po jeho pořízení získává některé velmi nepříjemné jízdní vlastnosti a vyžaduje mnoho dalších nákladných úprav.

Intercooler - Je to chladič zvyšující účinnost vašeho turba. V poměru k ceně turba je velmi levný a díky tomu se rozhodně vyplatí. I zde doporučujeme pořídit rovnou vyšší

JISTÁ KOUPĚ

Pro nerozhodné hráče jsme vybrali několik součástek, které by ve vašem autě rozhodně neměly chybět. U součástek, které jsou k dispozici ve více variantách, necháváme výběr na vás, ale obecně platí pravidlo, že nejlepší je koupit si rovnou ten nejdražší typ.

SOUČÁSTKA	POPIS
RACING CHIP	Neměl by chybět díky své extrémně nízké ceně
EXHAUST AND AIR CLEANER	Kromě zvuku ovlivní také výkon motoru
TURBO KIT	Na dlouhých rovinkách za něj budete opravdu vděční
INTERCOOLER	Měl by být nedílnou součástí Turbo Kitu
SPORTS BRAKES	Rychlé auto potřebuje dobré brzdy
CLUTCH	Neměli byste zapomínat na investici do spojky
FLYWHEEL	Přece byste nešetřili na součástce za pár stovek
LSD	I při brždění a akceleraci potřebujete mít kontrolu nad vozem
VARIABLE CENTRE DIFFERENTIAL	Není nad dobře ovladatelnou čtyřkolku

model, který ovšem využijete až od Turbo Kitu Stage 2 výše.

Tyre
Pneumatiky jsou částí vozu, kterou byste rozhodně neměli podceňovat. V nižších soutěžích se sice jejich nákupem nemusíte zatěžovat, ale jakmile se začnete účastnit závodů, kde dochází k jejich opotřebovávání, budete do nich muset chtě nechtě investovat.

Simulation Tyres - Jejich nákup doporučujeme pouze těm hráčům, kterým jde o pocit reality. Nabízejí totiž jízdní vlastnosti, které se asi nejvíc přibližují skutečnosti. To ovšem znamená, že nejsou ani zdaleka nejlepší, a jedná se tedy o jakýsi dobrovolný handicap.

Sports Tyres - Nabídnou vám o něco lepší jízdní vlastnosti než původní pneumatiky, ale rozdíl rozhodně není tak znatelný, aby se jejich koupě vyplatila. Jejich volbu doporučujeme pouze v případě, že nemáte dost peněz a prokluz původních pneumatik už nemůžete vydržet.

Racing Tyres - Jsou téměř jednoznačnou volbou. Jak vidíte na naší tabulce, tyto pneumatiky se díky stupni tvrdosti liší ve dvou základních ukazatelích a je prakticky jen na vás, které z nich si vyberete.

Dirt Racing Tyres - Jde opět o trochu zvláštní volbu. Tyto pneumatiky jsou totiž určené pro jízdu na nezpevněném povrchu a potřebujete je pro účast v jakékoliv rallye. Moc je ovšem nevyužijete, protože úspěšná účast v rallye bez závodního speciálu je téměř nemožná a všechny tovární speciály již mají tyto pneumatiky v základní výbavě.

Drivetrain
Zde se dostáváme do oddělení převodového ústrojí a všeho, co k němu patří. Je to oddělení, kterému se většina začínajících ladičů raději vyhýbá, ale dají se zde dělat hotové zázraky. A rozhodně nejde jen o akceleraci nebo závratné maximální rychlosti.

Clutch (spojka) - Jednotlivé typy se liší počtem kotoučů a vlivem na akceleraci. Čím více kotoučů, tím rychlejší je přeřazení rychlosti a akcelerace. Jako u většiny ostatních voleb i zde platí, že nejvýhodnější je pořídit si rovnou nejlepší a nejdražší model.

Flywheel - Jde o setrvačník, který má za úkol snižovat pokles otáček při řazení. Je zde ovšem menší háček. U slabších motorů může mít namontování jakéhokoliv z těchto setrvačníků negativní dopad na točivý moment motoru, a proto doporučujeme jeho nákup pouze do silnějších vozů.

Driveshaft/Carbon - Speciální uhlíková hřídel, která přenáší výkon na zadní nápravu u vozů s motorem umístěným vpředu (vozy typu FR a 4WD). Pozitivní vliv na akceleraci je citelný a při ceně 2500 kreditů se rozhodně vyplatí.

Transmission (převodovka) - Tato položka znamená ráj pro všechny ladiče. Umožní vám totiž hrát si s vozem téměř bez omezení. Ignorujte modely Sports a Semi-Racing, které stejně jako původní převodovka neumožňují změnu nastavení. Pro drtivou většinu okruhů jsou totiž příliš krátké. Pořádné štelování si užijete až s typem Full-Racing. Jde o převodovku, u které můžete nastavit poměry všech rychlostí, a tudíž maximálně přizpůsobit vůz jakémukoliv okruhu.

LSD - Jde o čtyři typy diferenciálů, které zlepší chování vozu při brždění a akceleraci. 1Way snižuje nedotáčivost při akceleraci, 1,5Way k tomu přidává lehké zlepšení nedotáčivosti při brždění a 2Way zlepšuje rovnoměrně chování při brždění i akceleraci. Stejně jako u převodovky i zde by pro vás ovšem měl být jednoznačnou volbou typ Full Customisation, který vám umožní nastavit si diferenciál po svém.

Suspension & Brakes
V tomto oddělení můžete nakoupit spoustu zajímavých součástek, které vám umožní pohrát si s nastavením podvozku a brzd. Pokud jste investovali spoustu kreditů do posílení motoru, měly by vaše první kroky vést právě sem, protože získanou sílu musíte nejen plně přenést na vozovku, ale budete také potřebovat pořádné brzdy.

Suspension (zavěšení) - Naleznete zde tři typy, které se v podstatě liší jen počtem nastavitelných položek. Po koupi Sport Kitu můžete nastavit pouze tlumiče a úhel zavěšení kol. Typ Semi-Racing vám navíc umožní pohrát si se světlou výškou a stabilizátorem. Pokud ovšem chcete mít možnost nastavit si vše, musíte si pořídit Full Customised Service. Ten zahrnuje nastavitelnost tlumičů, úhlu zavěšení kol, světlé výšky, stabilizátoru, odpružení a sbíhavosti kol.

Sports Brakes (sportovní brzdy) - Jde o základní volbu tohoto oddělení. Nejen že výrazně zkrátí brzdnou vzdálenost, ale vůz je při brždění také mnohem ovladatelnější.

Brake Ballance Controller - Tento komponent vám umožní plně nastavovat vyvážení brzd. Pokud je váš vůz výrazně nedotáčivý nebo přetáčivý, rozhodně se i za 10000 kreditů vyplatí.

Others/ROM
V tomto oddělení najdete kromě možnosti odlehčit váš vůz také dvě součástky ovlivňující chování vašeho vozu v zatáčkách.

Lightweight (odlehčení) - Má tři stupně, které jsou výjimečné díky skutečnosti, že je musíte kupovat postupně. Díky tomu vás přijde maximální odlehčení na přibližně 26000 kreditů a to je za pár desítek kilogramů dost.

AYC Controller - Jde o nejvzácnější součástku ve hře. Je k dispozici pouze u Mitsubishi Lancer Evo VII a tato součástka pomáhá vozu s nedotáčivostí.

Variable Centre Differential - Tato věcička je určena pouze pro vozy s náhonem na všechna 4 kola. Podstatně zlepšuje chování auta v zatáčce a díky tomu je pro čtyřkolky téměř nutnou koupí.

ZÁVODNÍ PNEUMATIKY

Tyto pneumatiky jsou charakterizovány dvěma základními vlastnostmi. Rozhodli jsme se sestavit pro vás jednoduchou tabulku, která vám prozradí, co můžete od jednotlivých typů rozdělených podle tvrdosti čekat.

TYP	ODOLNOST	PŘILNAVOST
Super Hard (extrémně tvrdé	7	1
Hard (tvrdé)	6	2
Medium Hard (středně tvrdé)	5	3
Medium (střední)	4	4
Medium Soft (středně měkké)	3	5
Soft (měkké)	2	6
Super Soft (extrémně měkké)	1	7

Resident Evil Code: Veronica X

INFO

■ **VYDAVATEL:** Capcom ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Capcom ■ **RECENZE:** PSM42 - 9/10

Důstojný pokračovatel kultovní hororové série. Jako již třikrát předtím opět podlehnete fantastické atmosféře. Nic moc originálního, ale co také měnit?

Jednoduše řečeno: herní klasika. Čtvrtý díl opět způsobuje stejné šílenství jako všechny předchozí a také díky nám máte šanci si ho užít se vším všudy.

CLAIRE REDFIELD

PRISON

Přečtěte si manuál a vezměte si do ruky zapalovač. Vyskočte z inventáře. Po rozhovoru s chlápkem si ze židle seberte náboje a z cely květinu. Před odchodem z místnosti si seberte ze stolu nůž. V sousední chodbě najdete u stolu další náboje a na něm pak pásku do psacího stroje.

Proběhněte hřbitovem a po sekvenci na nádvoří získáte pistoli, kterou seberete mrtvole u autobusu. Prohledejte ji ještě jednou. Protějšími dveřmi se dostaňte k ubikacím hlídačů. Na zápraží si seberte kytku a vstupte dovnitř. Přeběhněte do sousední místnosti, zde si seberte z palandy deník a utíkejte až do sprch, kde si seberte náboje. Pak si seberte náboje na polici u okna. Od zombíka, co přileze oknem, získáte poloautomaty. V předchozí místnosti si z police seberte munici do pistole, v kuchyňce mapu a nahoře u telky kytku. Vyjděte ven a pokračujte dál až do domu, kde vás automat požádá o odložení všech kovových věcí. Nezapomeňte zde nechat i zapalovač a projděte chodbou do kontrolní místnosti. Vstupte do sousední kanceláře, seberte si ze stolu fax a promluvte si se Stevem. Ze šuplíku pod klávesnicí si vezměte symbol orla, u stroje pásku a na stěně u zablokovaných dveří nahoďte jističe. Jděte do předchozí místnosti. Zde naleznete dvoje náboje do kuše, sprej první pomoci a manuál od duplikátoru. Do něj pak vložte orla. Jděte před dům a otevřete garáž. Popadněte hasicí přístroj a rychle zmizte. Pokud se bojíte psů, můžete si z gilotiny sebrat klíček od branky u ubytovny. Vraťte se k hořícímu autobusu na hřbitově a minimaxem uhaste oheň. Seberte kufr a vraťte se k domku s bezpečnostní bránou.

Z kufru vytáhněte plast, který pak proneste až k duplikátoru a vyrobte z něj dupliku orla. Vraťte se k druhému vchodu, kde si seberte zbraně a prázdný hasicí přístroj. Dostaňte se na nádvoří, kde jste předtím získali pistoli, a orlem odemkněte dveře dál na most. Přeběhněte na druhou stranu mostu, seberte si květiny a z jeepu náboje. Bednu posuňte tak, abyste na ni mohli vylézt a až ke schodišti. Po něm vyběhněte nahoru a pokračujte pořád rovně až do další lokace.

PALACE

U zavalené brány si seberte první šestihran a odejděte druhou brankou k přístavu. Pod schody si seberte mapu a munici do pistole a na sudu šípy do kuše. Vyběhněte zpět ke vchodu do domu, kde leží kytka. Vstupte do domu. Z recepčního pultu si seberte náboje a modrými dveřmi odejděte na toaletu. Zde najdete kufřík a sprej a na jedné z toalet náboje. V hale vyběhněte po schodech do mezipatra a vydejte se napravo. Doběhnete do místnosti s náboji, ukládací páskou a zápisníkem sekretářky. Do bedny v rohu si uložte přebytečné věci, a pokud chcete, tak si uložte hru. Jděte k druhým dveřím, seberte si kytku a odsuňte polici. Zpod ní si vezměte ID kartu a opište si z ní číslo - NTC0394. Sejděte do haly, kde do počítače zadejte číslo ID a zbavte se karty. Odemčenými dveřmi vstupte do sousední chodby. U vázy si seberte náboje a za lavicí červenou květinu.

Dveřmi na konci chodby se dostanete do místnosti s replikami. Přivlastněte si náboje ze stolu a stiskněte tlačítko u zlatého mravence na stěně. Po FMV sekvenci se otevře tajná chodba, v níž si seberte kormidlo (pistole neberte !!). Vydejte se do přístavu, ale ještě než opustíte dům, budete muset vytáhnout Steva z bryndy. Rychle se vraťte do místnosti s replikami a prozkoumejte panel, který se odsunul. Jediný pár, co lze spojit, jsou dvě pistole. Po rozhovoru se Stevem jděte do haly, kde narazíte na Alfréda, o kterém lze s čistým svědomím říci, že je totální magor. Až se vypovídá, můžete konečně doběhnout do přístavu a otočit kormidlem. Slezte do ponorky, seberte si nadstavbu k vašemu inventáři a přehoďte páku.

AIRPORT

Proběhněte do kanceláře, z bedny si seberte pásku do stroje a nejbližšími dveřmi vyjděte na most. Po něm přeběhněte do další místnosti, ve které vyjeďte výtahem k ovládacímu panelu. Přesuňte bednu blokující ovládací panel a sjeďte výtahem zase dolů. Pohrajte si s ovládacím panelem a vyvezte nahoru nákladní výtah. Z bedny v rohu si seberte kartu BIOHAZARD s šípy

OKNA

Až se vrátíte do místnosti s duplikátorem a budete si zvesela odnášet repliku symbolu orla, vpadnou do chodby zombíci. Náš tip spočívá v malém fíglíku, jak se tomu vyhnout. Jednoduše projděte chodbou, vezměte si některou z kovových věcí a projděte bránou. Až budete mít ornament v kapse, chodbu uvolněte a bezpečně tak projděte bez prolití jediné kapky krve.

a vraťte se do kanceláře, kde si seberte z lavice náboje. Ponorkou odplujte zpět do paláce.

PALACE

Uložte si hru a vydejte se cestou k vězení. Před schody vedoucími k rozbořenému mostu zabočte vlevo.

MILITARY TRAINING FACILITY

Rychle zaběhněte do dvojitých dveří nedaleko, než vás zbaští červík, a nesnažte se umřít pro šípy ležící na bedně. U lavice si seberte červenou květinu, z telefonního automatu šípy a jděte do nejbližších dveří. Za zombíkem hrajícím si na mrtvolu seberte zelenou květinu, na počítači si vytiskněte mapu komplexu a seberte munici. Vyjděte na chodbu a pokračujte dveřmi na druhém konci do šatny. Zde vyberte z otevřené skříňky šípy a nezapomeňte obrat i mrtvolu u dveří. V lázních jen zastavte vodu a seberte si klíček, kterým v kanceláři otevřete skříň. Zde jsou jen výbušné hlavice na šípy. Vraťte se na chodbu a vyběhněte po schodech u kanceláře. V laboratoři si seberte ze stolu kuš a přečtěte si dokument vysvětlující získání kódu k sousední místnosti. Vydejte se dolů do haly. U dveří do šaten použijte kartu BIOHAZARD a proběhněte až na nádvoří.

Zase se střetnete s magorem Alfrédem a jeho puškou. Rychle se dostaňte ke schodům a vyběhněte nahoru, než vás stačí zaměřit. Dejte se dveřmi napravo a na konci chodby u automatu si seberte dvě krabičky nábojů. Vstupte do vzdálenějších dveří. Z pohovky si seberte lahvičku na zastavení krvácení pro zraněného hlídače ve vězení. Přivlastněte si květinu ležící vedle a ze stolu seberte pásky do stroje. Kartu BIOHAZARD si zatím nechejte u sebe. Až bude záběr kamery na dveře, tak si povšimněte květiny maskující se u odpadkového koše ;-). Na chodbě proběhněte do sousední místnosti.

Prozkoumejte horní plošinu a seberte si uziny. Na scéně se objeví jednoruký bandita, kterému budeme pracovně říkat Dhalsim (podle bojovníka z SF2, který měl natahovací nohy a ruce). Dočasně ho pošlete k zemi, a až se otevřou dveře pod schody, projděte jimi do druhé části místnosti. Bude následovat krátká sekvence, po jejímž skončení začnete hrát za Steva.

NĚCO ZA NECO

Po získání Hemostatu a absolvování malého výstupu se Stevem se musíte dostat do vězení a dát Rodrigovi lék na zastavení krvácení. On vám za něj dá zlodějské nádobíčko, s nímž teď můžete otevírat některé jednoduché zámky.

STEVE BURNSIDE

MILITARY TRAINING FACILITY

Později se sem budete s Claire vracet, takže pokud jí to chcete ulehčit, můžete se Stevem všechny zombíky vystřílet. První místností jen proběhněte a vstupte do dveří po pravé straně, které vedou do sklepa. Za pomoci sudů se zbavte zombíků a utíkejte do chodby k výtahu, kde se k vám opět připojí Claire. S tou pak následujte Steva.

CLAIRE REDFIELD

MILITARY TRAINING FACILITY

Zatím nechejte Steva na pokoji, aby se vzpamatoval ze smrti svého otce, a ze sudu v rohu seberte náboje do pistole. Odejděte malými dveřmi. V rohu seberte kartu a proběhněte až na konec chodby, která končí v galerii. Seberte pásky a emblém orla a jděte zpět za Stevem. Vyjděte ven z garáže, seberte šípy a utečte do sousedního dvora, kde zase řádí podzemní housenka. Seberte šípy a rychle odsud vypadněte.

V domě odemkněte dveře kartou BIOHAZARD a vyběhněte do druhého patra, kde vložte na balkóně emblém do díry k tomu určené. Získáte kartu, s níž nyní můžete otevírat většinu elektronicky zamčených dveří.

Seběhněte po schodech, proběhněte mezi psy a po žebříku sestupte dolů. Odstraňte mříž a seskočte dolů. V místnosti, kde jste se předtím setkali se Stevem, si ze lví tlamy vezměte náboje do pistole a vraťte se do místnosti se spuštěnou mříží. Seberte si z police náboje do granátometu a zajděte do dílny, kde si seberte náboje do pistole, a pokud máte šperháky, tak i kyselinové náboje. Vyjděte ven, vytáhněte mříž a seberte si granátomet. V další místnosti si vezměte v rohu šípy do kuše a rychle odsud utečte zpět do výtahu, kterým jste předtím se Stevem jeli.

Vyjeďte do druhého patra a odemkněte dveře. Mrtvol si nevšímejte a vyběhněte na vyvýšeninu. Z tabule si vytáhněte info o Albionovi a u stolu seberte náboje do granátometu. Sejděte schůdky, seberte obě květiny a z pultu u počítače další šestihran. Pohrajte si s počítačem a na obraze vpravo najděte kamerou číslo 1126. Z místnosti odejděte druhými dveřmi a dojděte si udělat pořádek v inventáři. Nechejte si u sebe kartu BIOHAZARD a vydejte se zpět do laboratoře, kde jste předtím získali kuš. Zadejte kód 1126 a vstupte do inkubační místnosti. Seberte kyselinové náboje a teprve potom obraz s kostlivcem. Začne se odpočítávat čas, ve kterém musíte stihnout opustit laboratoř a proběhnout elektronickými dveřmi v přízemí. Vraťte se do galerie, kde jste předtím sebrali modrý erb, a na jeho místo pověste obraz. Z modelu si vezměte zlatý klíč a šperhákem odemkněte stolek napravo. Nyní vás čeká cesta zpět do paláce.

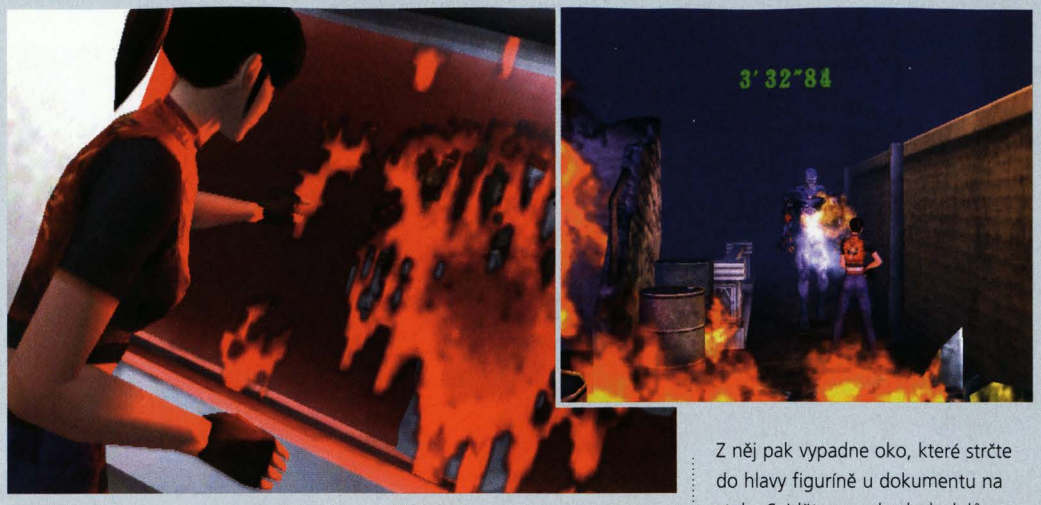
PALACE

Proběhněte halou a chodbou v přízemí, na jejímž konci odemkněte zlatým klíčem dveře do místnosti s obrazy. Zde vás čeká jedno z nejtěžších puzzlů ve hře (viz rámeček Obrazy). Po získání mravenčí královny jděte do místnosti s bednou ve

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

- **Křížek** » Akce
- **Kolečko** » Běh
- **R1** » Bojový režim
- **R2** » Změna cíle
- **Šipka vlevo/vpravo** » Otáčení se kolem své osy
- **Šipka vpřed/vzad** » Chůze
- **Trojúhelník** » Inventář
- **Select** » Mapa
- **Dolů + kolečko** » otočení se o 180°



druhém patře a vezměte si do inventáře zlaté pistole. Těmi pak odemkněte sousední místnost a vejděte do ní. Ze stolku si seberte náboje do pistole a u počítače si prohlédněte papír (první číslo: vlevo, vpravo; druhé číslo: vlevo; třetí číslo: vpravo; čtvrté číslo: vpravo, vpravo, vpravo). Pusťte počítač, a až po vás bude chtít kód, tak stiskněte klávesu Esc. Jděte k hrací skříni a na ni zadejte kód z papíru. Vyjdou vám čísla 1, 9, 7 a 1. Ty nyní zadejte do počítače u okna. Odkryje se vám tajná chodba a oknem se na vás přijde podívat dlouhoruká příšerka. Klidně jí můžete utéct a nechat se chodbou vést až do soukromého domu

PRIVATE RESIDENCE

Jděte do domu, vejděte do jídelny v přízemí, v rohu seberte náboje do pistole, na krbu šípy a v druhém rohu místnosti ukládací pásku. Pokud máte zapalovač, můžete zkusit zapálit krb. Po schodišti v hale vyběhněte až nahoru. Seberte sprej a munici a vstupte do chodby vedoucí k dětským pokojíkům. Seberte květinu a vstupte do nejbližších dveří. V Alexandřině pokoji nejdříve zastavte hrací skříň a pak ji otevřete Mravenčí královnou. Seberte kotouč z přístroje a klíč z postele. Na chodbě jsou u lampičky náboje a v Alfredově pokoji zpráva od jeho sestry. Se stříbrným klíčem se nyní můžete vrátit do paláce.

PALACE

Ukliďte si inventář a na chodbě přeběhněte na druhou stranu mezipatra. Vejděte do kasína a z baru seberte dvě květiny. U dveří jsou výbušné hlavice na šípy. Zatím to tu opusťte a sejděte do přízemí, kde vstupte do dlouhé chodby. Odemkněte poslední zamčené dveře. V zasedačce se co nejrychleji dostaňte do centra místnosti, kde si z podlahy vydloubněte druhý ornament orla. Na stole u plátna je Hunkova zpráva. S erbem orla se vydejte do vězení.

PRISON

Jděte ke garáži, vedle které je gilotina, a orlem odemkněte branku. Nalevo od dveří si seberte kytku a utíkejte až k drátěným dveřím vedoucím ke dvorku s bednou na odkládání a s náboji do pistole. Odsuňte bednu tak, abyste mohli vstoupit do kontrolní místnosti a odnést si věci z bezpečnostní brány. Vraťte se o kus nazpět a vstupte do sousední budovy. Nalevo od dveří z krabice seberte náboje a z nedaleké vitríny sprej. Seberte zápis a jděte do sousední místnosti, mučírny. U dveří leží červený živototabudič a na polici u skřipce kufřík a náboje. Pokud máte šperhák, můžete si vylepšit zbraň na poloautomat. Vraťte se do nemocnice a zlikvidujte doktora. Z něj pak vypadne oko, které strčte do hlavy figuríně u dokumentu na stole. Sejděte po schodech dolů, vezměte si zelenou kytku a projděte chodbou až na konec. Ze stolku seberte náboje a vydejte se po zakrvácaném schodišti hlouběji do podzemí. Vytáhněte rytíři meč a co nejrychleji otočte sochou uprostřed místnosti o 180 stupňů. Meč zasuňte do železné panny a z ní si seberte váleček do piána. Opět vás čeká trmácení se nazpátek do paláce.

PALACE

Zde tak moc práce mít nebudete. V kasínu si vyměňte váleček do piána za modrého mravence, z bedny si vezměte desku do hrací skříně a vydejte se do domu.

PRIVATE RESIDENCE

Jděte do Alfrédova pokoje. Modrým mravencem odemkněte skříň, vložte do ní kotouč a po spuštěném žebříku vylezte nahoru. Sejděte z kolotoče a seberte květinu. Na židli leží vážka, které vytrhejte křidélka. Takto získaný klíč pak vložte do díry v portrétu mravence. Až se kolotoč otočí, můžete vylézt nahoru do dalšího patra. Šoupněte bednu doprava a z vrchu knihovny seberte dokument. Pod ním je třetí šestihran. Na stole seberte pásku do psacího stroje a vraťte se zpět do pokoje.

Nyní následuje krátká vsuvka, která vám potvrdí, že Alfréd je totální magor, schizouš a kdo ví co všechno. Čeká vás zase cesta nazpět do paláce, tentokrát za zvuku fanfár - alarmu.

PALACE

Vezměte si v bedně všechny tři šestihrany, uložte hru a vydejte se společně se Stevem k letadlu.

AIRPORT

Utíkejte do kanceláře a jděte dveřmi u akvárka. Vložte všechny tři šestihrany do panelu a nechejte se odvést do letadla. Vyjděte po schodech ke Stevovi a po rozhovoru seberte ovládací páku. Utíkejte do místnosti, kde jste předtím ovládali jeřáb, a vyjděte druhými dveřmi. Pákou zdvihněte most a po něm přeběhněte do horní části kanceláří. Šperhákem odemkněte skříňku nalevo, vytáhněte z ní sprej a pak oberte mrtvolu v rohu o klíč. Jděte přes most zpět do nákladní místnosti a vytáhněte mříž nahoru. V další místnosti si naberte střelivo, léčiva a pásku do stroje a uložte si pozici. Po zatlačení obou beden do výtahu budete mít 5 minut na to, abyste se dostali z Military Training Facility za Stevem do letadla.

OBRAZY

Po vstupu do obrazárny se pozorně rozhlédněte a vyjděte po schodech nahoru. Na obrazu leží zpráva, která vám řekne, jak šli jednotliví členové rodu v řadě za sebou. Z překladu a po prohlédnutí všech obrazů byste měli dojít ke kombinaci: Veronica, muž s dvojčaty, muž s šálkem. Další by měli být muž s talířem, muž s vázou a nakonec muž se svícnem. Vyjděte po schodech a stiskněte tlačítko.

Po skončení sekvencí v letadle se vyzbrojte, jak nejlépe můžete, a uložte si hru. Odejděte dveřmi do nákladního prostoru.

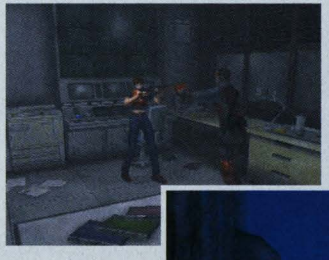
BOSS

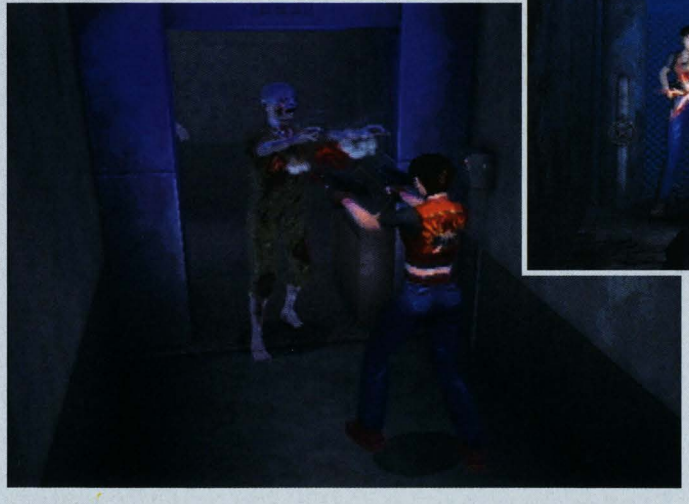
Na závěr první půli hry je tu pro vás připraven jeden boss. Není až tak moc těžký, ale zase ne tak lehký. Začněte vystřelením bedny z katapultovacího zařízení, a hned jak vám ji Tyrant vrátí, tak to do něj začněte kropit. Mně se osvědčilo třicet výbušných šípů. Ty ho oslabily a zpomalily natolik, aby další katapultáž byla jeho osudnou. Pak už jen stačí jít za Stevem a čekat, až se vás hra zeptá, zdal-li si chcete hru uložit před druhou půlkou.

ANTARTIC TRANSPORT TERMINAL

Slezte po žebříku a dejte se nebližšími dveřmi do horní části odbavovací místnosti. Utíkejte vlevo a v dílně si přivlastněte zelenou a modrou květinu, náboje do pistole a pásku na ukládání. Vraťte se do hlavního koridoru a pokračujte až ke schodišti, u kterého jsou dveře vedoucí do ložnice. Zde není nic moc podstatného, jen na stěně visí mapa a válí se tu spousta munice. Odejděte po schodech do spodního patra. Vběhněte do nejbližších dveří. Ze stolů si seberte šípy a pásku do stroje a ze země květiny. Odtlačte skříň v rohu a běžte ke skříňkám, ze kterých vyskočí myš. Vyjděte na chodbu, odkud odejděte druhými dveřmi do přepravní místnosti. Šperhákem otevřete trezor nalevo a vezměte si náboje do brokovnice.

Proběhněte až na druhý konec místnosti a běžte do zbrojnice. Z přepravního pásu si vezměte klíč od těžební místnosti a jděte do části za drátěným plotem. V jednom z boxů je AK47, kterou si zatím, pokud to bude možné, šetřete. U mrtvoly v rohu najdete detonátor, ten pak připevněte k plastické trhavině na skříňce. Vraťte se do přepravní místnosti a vyběhněte po schůdkách do těžební místnosti. Proběhněte jí na druhý konec a v elektrorozvodně nahoďte generátor a následně pak i elektřinu v celém komplexu. Sesbírejte si munici a kytky a vyjděte ven. V přepravní místnosti uveďte přepravní pás do pohybu a pak se vydejte zpět do kanceláře. Stiskněte tlačítko ve skříňce a z rohu místnosti seberte prázdný květináč. Vyjděte o patro výše a zde najděte jediné zamčené dveře. Ještě než se vrhnete k ovládání jeřábu, zaběhněte do sousední místnosti pro kolo od uzávěru potrubí. Pak se odehraje další rozhovor se Stevem zakončený zběsilým úprkem. Přeběhněte do dílny a seřízněte čtvercové zakončení kola na osmihranné. Vraťte se do přepravní místnosti a jděte do místnosti s dveřmi s nápisem B.O.W. Zde si rychle posbírejte kytky, munici a čá-





KUFRY

KDE HO LZE ZÍSKAT	CO V NĚM NALEZNETE
Toalety v paláci	Explozivní hlavice na šípy
Mučírna ve vězení	Upgrade pistole
Dílna v Antarktidě	Náboje do magnumu

rový kód z bedny u velké pavučiny. V přepravní místnosti připlácněte kód na bednu na pásu a pošlete ji jako dárek pavoukům. Jděte se na ně podívat a z vitríny u dveří si vezměte plynovou masku. Uložte si hru a nechejte si u sebe jen pistoli a trochu léčiv. Všechny ostatní zbraně a munici nechejte v bedně. Pak se vydejte do zamořené místnosti, kde se po uzavření plynu znovu setkáte s Alfrédem. Po skončení rozhovoru si vezměte Alfrédovu sniperku a těšte se na dalšího bosse. Na přistávací ploše naleznete v rozích blíže ke kameře sprej a náboje do pistole a pak už jen jděte ke Stevovi.

BOSS

Jak jste již určitě pochopili, Nosferatova Achillova pata je právě ta podivná koule, která mu vylézá z hrudi. Zabít ho není sice těžké, ale je to hlavně zdlouhavé, protože Nosferatu rozhazuje kolem sebe otravný prášek a tomu lze utéct jen v závislosti na směru větru. Mělo by vám stačit jen pár ran přesně do břicha a máte vystaráno. Pokud se vám nepodaří zlikvidovat sleponě puškou, můžete ho dorazit pistolkou.

CHRISS REDFIELD

MILITARY TRAINING FACILITY

Seberte si kytku a promluvte si se zachráncem Claire. S ním to nedopadne dvakrát nejlíp, proto se ho vydejte zachránit. Mechanismu na stěně si zatím nevšímejte a prohledejte stolek u psacího stroje. Šípy i páska se budou hodit, a pokud jste si šetřili AK47, tak je zrovna ten správný čas na její vyzkoušení. Vyjděte ven, nechejte kytky, jak jsou, a rychle to vybalte na podzemního červa. Nikdy nestůjte na místě a pořád utíkejte. Až vyleze ven a napřímí se, máte příležitost k palbě. Stačí do něj nahustit asi třetinu zásobníku a ve smrtelné křeči vyplivne Rodrigua. Ten sice nakonec zemře, ale ještě vám stačí dát zapalovač. Sesbírejte si v klidu munici a květiny a vraťte se do chodby s bednou. U mechanismu na stěně použijte zapalovač a tím získáte automatickou zbraň. Tu si také uschovejte a odjeďte výtahem ve vedlejší místnosti.

Utíkejte ven na nádvoří. Na tanku nalezněte tlačítko a stiskněte ho. Seberte si náboje a výtahem sjeďte do podzemí. V rohu narazíte na náboje a kytičky a u dveří se symbolem orla pak baterii. Zalezte do postranní místnosti. Tady se porozhlédněte po munici a něčem dalším, co by šlo vzít. Na obraze je napsaný popisek „Láva spaluje les, vtéká do vody, vytváří zemi". Podle tohoto klíče pak můžete snadno přijít na kombinaci k šuplíkům. Vzetím repliky pistole získáte postavu Steva do bonusové hry. Nechte si baterii v inventáři a vraťte se s ní do garáže, kde ji použijte na zprovoznění hydraulické zdviže.

Vyjeďte nahoru a ze stolku nalevo si seberte klíček. V dokumentu, který si automaticky seberete, je zmínka o teplotě, která je stejná jako datum postavení MTF. Jděte k venkovnímu schodišti a proběhněte do západní chodby. Seberte si pří-

BARVY, BARVIČKY

Ve hře se nalézají tři různě zbarvené květiny - zelená, červená a modrá. Ty lze různě kombinovat podle toho, jakého účinku chcete dosáhnout.

BARVA	ÚČINEK
Zelená	uzdravující (základ všech kombinací)
Červená	zesiluje účinek zelené květiny
Modrá	odstraňuje jedy (indikátor Poison)
zelená+červená+modrá	kompletně uzdraví a vyléčí z otravy
zelená+červená	kompletně uzdraví
zelená+modrá	malou částí uzdraví a vyléčí otravu
zelená+zelená	uzdraví velkou část energie
zelená+zelená+zelená	kompletně uzdraví
zelená	uzdraví nepatrné množství energie

davnou kapsičku pro inventář a šípy a vraťte se do podzemí uložit si hru. Druhým výtahem sjeďte do patra B2, kde jsou u lví tlamy spuštěné schůdky. Seběhněte dolů, vybavte se brokovnicí a ostatní zde ležící municí a vstupte do dveří. U schodiště si seberte kytku, vyjděte nahoru a u svítícího terminálu zasuňte box. Z něj si teď můžete vzít zásobník do samopalu. Vyjděte v nákladní místnosti. Předmět na zemi neberte a vstupte do chemické laboratoře nalevo od výtahu. Lednici odemkněte klíčem z garáže a nastavte na ni datum postavení Military Training Facility (12.8.). Přivlastněte si zbytek věcí a nechejte si jedno místo v inventáři volné. Z plošiny výtahu zvedněte kouli od dveří a rychle utečte.

Vraťte brokovnici zpět a jděte do rozbořené laboratoře, kde jste předtím sebrali kapsičku na rozšíření inventáře. Druhými dveřmi se dostanete na chodbu ke dveřím, které otevřete koulí z výtahu. Na ochozu naleznete náboje a model tanku, který vložte do modelu MTF v patře B1. Odsune se obraz, ze kterého si vezměte klíč od výtahu v podzemí. Jděte do podzemí, vezměte si brokovnici a přebroďte se vodou na druhý břeh, kde si seberte dvě červené květiny. Po žebříku se pak můžete dostat zpět do chodby vedoucí k místnosti s psacím strojem. Vezměte si pistoli, Clement E a jděte do místnosti s inkubačními boxy. Zde se znovu setkáte s Weskerem. Klíčem zprovozněte výtah v další místnosti a vyjeďte do prvního patra. V kanceláři si seberte munici do brokovnice a proběhněte rozbořenou stěnou na chodbu. Z ní se dostaňte až do kanalizace, kde pákou na stěně zapněte ventilátor a odčerpejte plyn. Prokličkujte mezi zombíky až do dílny, kde si z poličky seberte Clement Alfa a smíchejte jej s prvním. Ze součástek na stole si vylepšete zbraň. Vraťte se do domu a nákladním výtahem před domem sjeďte do podzemí.

AIRPORT

Vyprázdněte si inventář a vydejte se výtahem v překladišti a přes most až do místnosti s panelem u dveří. Dvakrát použijte výlevku s číslem 3 a pak jednou s 5. V té pak zůstane jeden dílek. Vylijte nádržku s 10, nalijte do ní dvakrát z 3 a jeden dílek z 5. Po zombících zůstanou náboje do brokovky. Přeběhněte po mostě, spusťte ho dolů a přeběhněte do kanceláře s akvárkem. U dveří si seberte broky, přeběhněte k plošině, kde jste předtím zasadili šestihrany, a vypněte na terminálu proud. Vezměte si kameny zpět a vraťte se do místnosti s bednou. Z ní si vezměte Clement Mixture. Jakou cestou chcete, se teď vraťte zpět do místnosti s modelem MTF a použijte tři kameny. U odsunutého modelu si seberte květinu a dvoje náboje do brokovnice. Slezte po žebříku. V rohu za zatáčkou naleznete zelenou květinu a náboje do granátometu. Po jejich sebrání pokračujte dál až k dalšímu žebříku. Seberte si květiny a šikovně ukradněte Albionovi erb z prostředku bazénu. Pokud budete dost rychlí a chytří, nemusí vás vůbec zranit. Použijte Clement

na erb a získejte tak zlatou halapartnu. Sesbírejte si náboje a květiny a vraťte se do chodby pod tankem. Uložte si hru. Halapartnu použijte k otevření dveří.

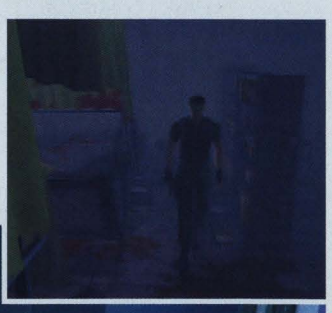
CHRISS REDFIELD

ANTARTIC TRANSPORT TERMINAL

Vyběhněte z hangáru a doběhněte až do místnosti s psacím strojem. Halapartnu vložte do otvoru ve sloupu a ze skříně si vezměte papírovou kostku. Vezměte si hasicí přístroj a v dílně, kde Claire seřízla zakončení ventilu, si vezměte kufřík s broky. Dojděte si pro ventil a v přepravní místnosti přeběhněte po ledě na druhou část balkónu. Vstupte do chodby s roboty a v ní vejděte do nejbližších dveří. Stiskněte modré tlačítko a ze sudu si naplňte hasicí přístroj. Výtahem sjeďte dolů, uhaste oheň a seberte si Magnum. V zadní části si pohrajte u detonátoru se zapalovačem a ze skříně si seberte do magnumu náboje. Vyjeďte nahoru a na chodbě pokračujte dál až do výtahu. Vejděte do protějších dveří. Dveře napravo vás zavedou do elektrárny. Použijte kolo u zeleně ozářeného panelu a pákou na rozvodně u dveří zapněte elektřinu. Když už máte světlo, tak se vám budou věci na zemi lépe hledat. Vyjděte z místnosti, v rohu chodby si seberte kytičku a jděte až na její konec. V galerii posuňte sochu na prasklou dlaždici a z amfory si vezměte mapu. Na polici rovněž leží trocha munice. Doběhněte na konec chodby a vezměte tygrovi levé oko. Dostanete nástavec na kolo od ventilu. Vraťte oko a udělejte to samé u pravého. Vezměte si náboje do magnumu a vraťte se do místnosti se sudem pro plnění hasicích přístrojů. Vyjeďte k uzávěru vody a vypusťte nádrž kolem s nástavcem. V nádrži si seberte klíč od jeřábu. Vydejte se do zamrzlé přepravní místnosti, kde si pohrajte s jeřábem.

Rychle si seberte přívěšek, co vypadne z Nosferata, a utečte zpět do elektrorozvodny. Vyloupněte z přívěšku zelený drahokam a z truhly si vezměte papírovou kostku. V galerii proběhněte chodbou a sjeďte výtahem k obřímu mraveništi. U něj si seberte první křidýlko a jděte nalevo. Dorazíte do laboratoře, kde si na panelu u obrazovky přečtěte zprávu o průběhu nákazy virem. Vyběhněte k panelu nahoře a prohlédněte si zprávu a Alexandřinu kombinaci. Alfréd ji má přesně naopak, takže si vezměte kostku a zadejte kombinaci podle protilehlých stran kostky, mělo by vám vyjít: AA, korunka, srdce a listy. Vysune se šuplík, do kterého kostku vložte. Až vyjede mrtvola Alfréda, tak mu stáhněte z prstu prsten.

Po obvodu kulaté místnosti přeběhněte na její druhý konec, u dveří si seberte květinu a uvnitř místnosti zapalte zapalovačem lampu. V této místnosti nic podstatného není, jen



pár květin, dvoje náboje a dokument pojednávající o otravě královniným jedem. Vraťte se do elektrárny a odložte si nepotřebné věci do bedny. Vezměte si nůž, uložte si hru a vyjděte ven z chodby ke vchodu do domu. U kolotoče seberte křidýlko a u vázy ve vodě druhé. Vstupte do domu, oběhněte schody a nožem osvoboďte Claire.

Vraťte se do zbrojnice a z police si vezměte sérum. Zavítejte k bedně, do které si uložte všechny předměty vyjma pistole a séra. Pak už jen jděte za Claire.

CLAIRE REDFIELD

ANTARTIC TRANSPORT TERMINAL

Posbírejte si předměty a vezměte si z truhly kufřík a brokovnici. Odsuňte knihovničku a na háky položte brokovnici. Z tajné schránky si vezměte náboje do granátometu, z kufříku do magnumu a pak ho zase vraťte do bedny. Nechejte si u sebe jen věci na léčení a zbraň, se kterými se pak vydejte druhými dveřmi dál do komplexu. V chodbě se zbavte dvou šlahounů a seberte si náboje za skříněmi. Doběhněte až do vězení, kde si zpod kanónu vezměte dokument. Nakloňte dělo dolů a počkejte, až buchar spadne. Pak pod ním rychle proběhněte, seberte krystal a znovu proběhněte k boku děla. Buchar spadne a hned, jak se vytáhne nahoru, položte krystal na světlé místo uprostřed. Stejnou fintou si pak seberte bezpečnostní kartu. Z vedlejší cely si vezměte dva toulce šípů a všechnu nepotřebnou munici vraťte do bedny. Vezměte si pár rostlinek a ve vězení jděte do plechových dveří u vchodu. Použijte kartu a doběhněte až za Stevem.

Až budete opět ovládat Claire, udělejte rychlou otočku o 180° a utíkejte, jak nejrychleji budete moci.

Nezapomeňte se léčit, a až proběhnete pod mříží, bude následovat smutná sekvence, v níž se rozloučíme se Stevem.

CHRISS REDFIELD

ANTARTIC TRANSPORT TERMINAL

Vezměte si do ruky nějakou zbraň a z bezpečné vzdálenosti to kropte do Alexandry a nenechte ji, aby se vás dotkla - byla by to jasná smrt. Až ji udoláte, tak seberte náhrdelník, co po ní zbude, a vraťte se k bedně doplnit si lékárny a vzít si další dva diamanty. Uložte si hru a jděte zpět do hlavní haly, kde vložte do obrazu všechny tři diamanty. V tajné chodbě se hned dejte vpravo. Ze židle si seberte dokument, u zábradlí květiny a pak sjeďte výtahem dolů k prosklenému boxu. Stiskněte tlačítko a z rakve si vezměte poslední křídlo. Pak tu ještě leží munice. V horní části místnosti vyběhněte po schodech a dostanete se do chodby vedoucí k bedně. Z té vyndejte ostatní křídelka a nechejte si pár míst volných. Vraťte se do tajné chodby, odkud se vydejte na rozcestí a pak na sever. Vstupte do kanceláře nalevo. Ze šuplíku si vezměte klíč, a pokud máte místo na pásku, tak si uložte hru. Sestupte do hlavní haly, kde klíčem odemkněte dveře do galerie. Projděte do rozvodny, kde vypněte elektřinu, a skrze dveře v hale doběhněte k tygrovi, kterému seberte oči. Vydejte se do tajné chodby a jděte vlevo. Seberte květiny a přes Alfrédovu ložnici projděte k Alexandře, kde zastavte hrací skříň, vložte do ní drahokam a vezměte si kotouč s hudbou. Stejně ho pak dejte do hrací skříně u Alfréda.

Vylezte po žebříku z květináče, na stole si seberte tělo vážky a připojte k němu křidélka. S sebou si ještě můžete odnést náboje, květiny a pásku do stroje. V kanceláři si uložte hru a vydejte se k bedně v místnosti nad schody, kde se připravte na konečné střetnutí.

Moje božská kombinace byl Ingram - samopaly z podzemí, které jste dostali, když jste zabili červa - a spoooousta lékáren, i když já jsem potřeboval jen jednu :-). a to je pravda pravdoucí, jako že je Bludr nade mnou. Nezapomeňte si vzít s sebou vážku a nechat si jedno místo volné, které potřebujete na bezpečnostní kartu, kterou vám hodí pode dveřmi Claire. Pak akorát vyběhněte po schodech na pletivovou konstrukci a vložte vážku do dveří. Už jen zbývá vylézt po schůdkách, vložit odpalovací klíč (tím je zde karta) a zadat aktivační heslo... kód, který hledáte, máte celou dobu před sebou, nechám na vás, abyste si ho zjistili, snad jediná rada, co by vám mohla dosti říci, je, že vám nejvíce napoví obal hry.

FINÁLNÍ BOSS

Nejdříve musíte co nejrychleji střelit do Alex, ještě než se stačí dotknout Claire, to je první forma.

Nyní vás čeká střílení o život. Utíkejte do nejbližšího rohu a začněte to kropit ze sapíků a jen mačkejte šipku dolů, když se k vám dostane nějaký brouk. Z kyseliny si moc starostí nedělejte, ale občas se podívejte, jak na tom jste s energií. Po chvilce kropení (asi 60% zásobníku) to Alex vzdá a raketomet se konečně nabije.

Rychle popadněte raketomet a stejně jako se sniperkou zaměřte létající Alexandru a jednou přesnou ranou ji rozptylte do prostoru v milionech malých Alexandrách. Blahopřejeme!

Lukáš „Semtex" Kolínský

Onimusha: Warlords

INFO

■ **VYDAVATEL:** Capcom ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Capcom ■ **RECENZE:** PSM41 8/10

Survival horor ve stylu Resident Evilu, ovšem se samuraji a ninji. Proti sérii RE je mnohem akčnější a bohužel také kratší. Skvělá grafika, příběh a hratelnost však hodně zachrání. Výborná hra!

Ze stáje Capcomu přichází další „residentevilovka", tentokrát však s ninji. S naším návodem se jim můžete smát do očí.

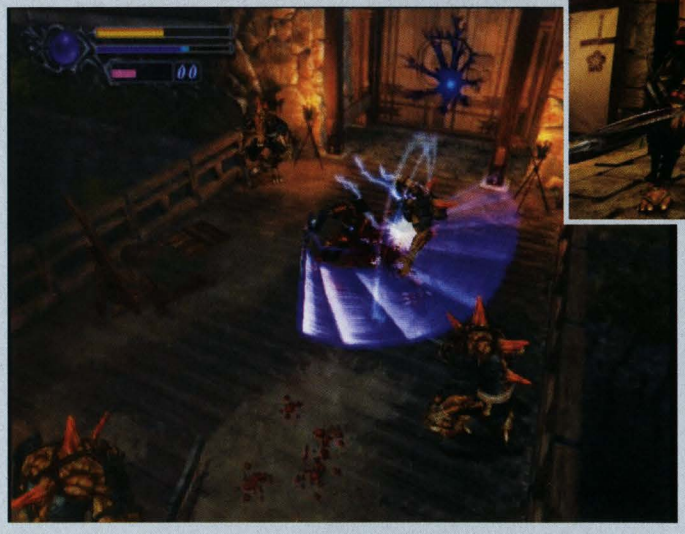
SAMANOSUKE

Vesnice

Jděte cestou na sever a po chvíli narazíte na dva nepřátele, co unesli princeznu. Začněte s nimi bojovat, a až jim uberete určité množství energie, nechají princeznu princeznou a prchnou ze scény. Nyní se na scéně objeví obr, který se Samanosukeho jednou ranou zbaví a pošle ho k zemi. Bude následovat animace, v níž dostanete magickou rukavici a pokyny, jak ji využívat. Protože je cesta zavalená věží, nemůžete se vrátit pro posily, a tak vám nezbývá než jít dál na sever. U vrat prozkoumejte sloupek, a pokud chcete, tak si uložte hru. Projděte domkem a po rozhovoru s vesničany se vydejte do lesíka, který vás zavede až k sestupu do jeskyně.

Jeskyně

Projděte chodbou až k velkému schodišti a po jeho levé straně si z bedny seberte mapu chrámu. Vyjděte po schodech nahoru a od mumie sedícího mnicha si seberte svitek. Mumie se odsune a vy můžete vstoupit do chrámu. Nejdříve jděte vpravo a seberte si ze zavřených dvířek Seiryu. Ob jedny dvířka nazpět najdete první Fluorit. Projděte dveřmi na druhém konci chodby. Rozbijte vázy a z bedny schované v jedné z nich si seberte deník (Journal #1). Jděte k modře svítícímu Thunder Orbu a jeho sebráním získáte nový meč očarovaný blesky. Běžte cestou nalevo od oltáře a prozkoumejte bednu se zámkem na kód. Nejdříve otočte jednou levou část, pak pravou a nakonec opět levou a dostanete provazový žebřík. Po schodech vyjděte z chrámu ven do lesa.



Pevnost

Přímo před východem z chrámu je důmyslně ukrytá bedýnka s modrým magickým talismanem (Magic Jewel). Prozkoumejte další bednu opodál a zadejte kód 1,3,6 a získáte tak žlutý amulet síly (Power Jewel). Uložte si hru a za pomoci modrého oka projděte bránou do pevnosti. V tomto obraze se nepřátelé neustále obnovují, proto je to dobré místo na trénink. Seberte z truhly mapu a vstupte na nádvoří. Vyjděte do horní části a projděte dveřmi nalevo. Pakliže pomůžete vojákovi a on přežije, dostanete květinu. V opačném případě už jen stačí shodit u díry ve zdi provazový žebřík ze srázu a slézt po něm dolů. U další truhly s čínskými symboly zadejte kombinaci 6,1 a 4. Dostanete náhrdelník síly, který raději hned použijte. U dveří s červeným zámkem rozbijte bednu a z truhly si vezměte medicínu. Uložte si hru, a pokud máte dostatek duší, tak zvyšte level meče. Nakonec projděte dveřmi.

Boss - Osric

Čuníka se nemusíte bát, jenom dodržujte základní pravidla, tj. krýt se, dělat rychlé výpady, a pokud budete v ohrožení, použijte magickou sílu meče. Až bude mít Osric málo energie, tak bude dělat útoky, při kterých na vás bude nabíhat. Držením R1 a stisknutím šipek do stran se jim vyhnete a rovnou budete mít výhodu útoku zezadu. Po zabití bosse pokračujte dál.

Z bedny si seberte druhý deník (Journal #2) a jděte do další chodby. Rozbijte vázy a najděte na zemi Fluorit. Jděte do další místnosti, kde po rozhovoru s démonem musíte zabít Reynalda. Po jeho zabití si ze stojanu v rohu seberte Fire Orb. Vraťte se k mrtvému Osricovi. Zabijte všechny létající koule a ohnivým okem otevřete dveře ven do oblasti s magickým zrcadlem. Vylezte po žebříku zpět do pevnosti a na nádvoří otevřete dveře. Uvnitř budovy zajděte nejdříve do místnosti v levé zadní části. Zde si můžete uložit hru a doplnit zásobu magické energie. Vraťte se zpět do haly a projděte dvojitými dveřmi. Po rozhovoru si seberte šípy a pak se vydejte bočními dveřmi pro další deník (Journal

#3). Jděte nazpět, odemkněte dveře červeným okem. Utíkejte stále dál, dokud nenarazíte na Kaede a Yumemaruho. Až se znovu rozdělíte, pokračujte do další místnosti, kde si seberte z truhly květinu a ve výklenku za ní další Fluorit. V místnosti pod schody si pohrajte s truhlou na kód a nastavte kombinaci levá, pravá, levá a dvakrát doprava. Dostanete k šípům luk, který zatím nepoužívejte. Seberte si z police Suzaku a vyjděte zpět na chodbu.

V prvním patře jděte do dveří napravo od schodů a z vědra si vezměte žlutý amulet. Vyjděte ven, odemkněte dveře červeným okem na druhé úrovni (pokud ještě nemáte, tak musíte získat více duší a zvýšit oku úroveň) a vstupte dovnitř. Ze stolu si seberte červenou knihu, z truhly pravou část kamene a vraťte se zpět na chodbu. Připravte si luk a vstupte do šedých dveří. Rychle sejměte démony útočící na vojáky, a pokud se vám podaří oba zabít, můžete si dojít pro odměnu - modrý amulet a květinu. Vraťte se zpět do horní části haly a otevřete dveře červeným okem. Projděte místností a v další místnosti se schody rozbijte bednu. Z truhly ukrývající se v bedně si vezměte šípy a prozkoumejte kamení pod schody, kde se nachází Fluorit. Vyjděte do druhého patra.

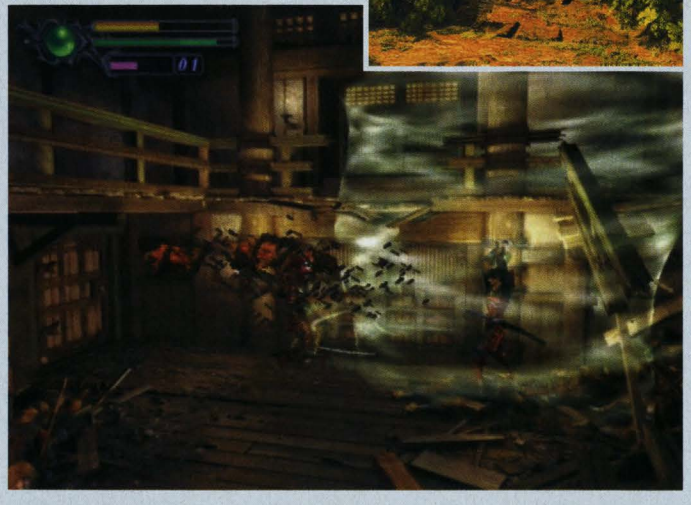
Nalevo od schodů se nachází další kniha se znaky Byako. Hned vedle ní je truhla se šípy a na druhé straně místnosti magické zrcadlo. Uložte si hru!! Po vstupu do další místnosti schované za zamčenými dveřmi se odehraje krátká animačka, po které vás čeká menší hlavolam.

Puzzle - místnost s mřížemi

Se Samanosukem zatáhněte za páku a po přepnutí na Kaede projděte do další části místnosti. U dvojice pák zatáhněte za pravou páku a jako Samanosuke za levou. Až u trojice pák Kaede zatáhne za levou páku, můžete si se Samanosukem vzít z truhly nové brnění (Holy Armor). Pak zatáhněte za pravou páku a následně pak s Kaede za páku u dveří.

Vejděte do místnosti, kde ohnivým mečem zapalte svíčky uprostřed. Doplňte si magickou energii a vstupte do další místnosti. Zde je puzzle generované náhodně, proto si musíte poradit sami. Šlápnutím na kostku se značkou se vysunou bodáky a hra se přepne na druhou postavu. Tím, že s ní šlápnete na další kostku, osvobodíte partnera. Takto se dostaňte až na kostku s kolečkem a projděte do dalších dveří. Samanosuke se ocitne v pasti a s Kaede ho musíte osvobodit. Hra je jednoduchá a mnoho jejích variací se dostalo až k nám. Na volné políčko posunete kostku, tím uvolníte další políčko atd. Po osvobození Samanosukeho odejděte druhými dveřmi. U oltáře zatáhněte za provázek, čímž deaktivujete všechny pasti. Nyní se můžete vrátit a uložit si hru nebo můžete pokračovat po schodech do dalšího patra. Dveří si zatím nemusíte všímat, protože máte jen jednu část květiny. Po žebříku v rohu místnosti slezte o patro níže. Proběhněte na druhý konec chodby a po dalším žebříku slezte do prvního patra. Z truhly si seberte žlutý amulet a vraťte se zpět k prvnímu žebříku. Slezte dolů do tajné místnosti. V truhle leží druhá část kamene a za papírem na stěně je ukryt další deník. Vylezte zpět k zamčeným dveřím, vložte obě půlky kamene a odemkněte dveře.

Po animačce jděte vpravo a z lavice si seberte další část Seiriu. Přesně za vámi je truhlička, v níž je další z Flouritů. Jděte do další místnosti.



Nalevo od dveří leží další Suzaku. Dejte si pozor na ninju, který proskočí stěnou, a než půjdete do dalšího patra, tak si z bedny nalevo od schodů vezměte šípy. Proběhněte až ke dveřím vedoucím do věže a vstupte dovnitř. Seberte si Seiriu (jsou tu dvě) a z bedny medicínu. Rozsekněte zástěnu, doplňte si magickou energii a uložte hru (pokud máte možnost, tak si vyupgradujte meče na maximum). Po žebříku vylezte na střechu.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

- **Šipka nahoru »** Chůze vpřed
- **Šipka dolů »** Couvání
- **Šipka vlevo/vpravo »** Otáčení se ve směru šipky
- **Křížek »** Akce, prozkoumání prostředí
- **Kolečko »** Vysávání duší
- **Čtvereček »** Útok
- **Trojúhelník »** Použití magie meče
- **L1 »** Blok
- **R1 + šipky nebo čtvereček »** Úkroky, výpad zbraní
- **R2 »** Otočení o 360 stupňů
- **R3 »** Zobrazení mapy
- **Start »** Otevření inventáře
- **Select »** Otevření hlavního menu
- **L2 »** Otevírání a zavírání pandího kostýmu - viz výše

Boss - Marcellus

Tenhle samuraj s vizáží Yoshimitsua v Soul Caliburu je trochu těžší než Osric, ale platí na něj stejná taktika.

Až ho sejmete a nacucáte dušičky, seberte si Wind Orb a vraťte se dolů do věže. Vyjděte ven z místnosti, dejte se vpravo a odemkněte větrným okem zamčenou místnost. Po hromadě slov dostanete nad Samanosukem kontrolu v pokoji v přízemí. Vraťte se do věže a seberte si broky (Burst Bullets). Sejděte zpět do hlavní haly v přízemí. Pokud tak ještě nemáte, tak si všechny tři meče vytáhněte až na třetí úroveň, uložte si hru a odejděte dveřmi napravo od hlavního vchodu. Elektrickým okem odemkněte dveře a projděte až k oltáři, který všemi třemi oky otevřete.

Podzemí

Jděte do dveří napravo a z bedny si vezměte květinu, kterou si rovnou můžete začarovat. Prořežte se na konec místnosti, seberte si Byako a červenou a zelenou knihu. Vyjděte na chodbu. Ve spižírně za dvojitými dveřmi otevřete truhlu s mapou a přesekněte provaz. Vyjede druhé rameno kladky a z něj si seberte růženec (Rosary of Com.). Jděte ven na chodbu a projděte dveřmi na konci. Po sebrání zvonku (Purifier Bell) z truhly se spustí kyvadlové břity, které musíte zpět proběhnout. Vylepšete si zelené oko na druhou úroveň a jděte do první podzemní chodby.

Zazvoňte zvonkem u dveří s dušemi a projděte jimi dál. Na samot-

ném konci chodby si v rohu vezměte Fluorit a projděte prvními dveřmi, které jste míjeli. Jděte západními dveřmi, seberte si bílou knihu a z truhly květinu. V předchozí lokaci otevřete dveře na zelený zámek. Díky růženci si můžete promluvit s mrtvolou, která vám poví o jakési bráně zla a opici. Vezměte si od ní Byako a knihu apokalypsy. Prohlédněte železnou pannu u dveří, najdete další Fluorit. Zaměřte se na bednu a otočte nejdříve prostřední, pak pravou a nakonec levou čtveřici. Získáte modrý klíč, kterým odemknete dveře nedaleko místa, kde jste sebrali předposlední Fluorit.

KAEDE

Palác

Vyjděte z pokoje. Od umírajícího vojáka dostanete červený klíč a zprávu o tom, že přišery chodí ze západního vězení. Kaede se nemůže léčit absorpcí duší, pouze květinami, proto doporučuji co nejrychleji utíkat a předejít tak zbytečnému léčení. Utíkejte do zahrady s probořenou zdí a odemkněte dveře. Kousek popojděte, seberte si květinu a co nejrychleji se dostaňte dveřmi na druhém konci uličky pryč. Proběhněte okolo studny na cvičiště lučištníků. Pomozte vojákovi zabít démona a vylezte po žebříku. Sejměte lučištníky, a až voják vzdychne (dříve ne), slezte zpět dolů. Dostanete od něj pohlcovač duší (Soul Absorber), se kterým si Kaede asi moc neporadí. Odejděte druhými dveřmi ven do zahrady. Proběhněte až ke dveřím, které Kaede otevře jehlicí. Uvnitř místnosti prohlédněte další bednu se znaky a zadejte kombinaci 5, 7 a 2. Získáte magický amulet pro Samanosukeho. Venku před branou seberte ozubené kolečko ležící u mrtvoly v trávě. Vyjděte zpět do zahrady a naproti dveřím si seberte kunai. Na střelnici vylezte po žebříku a vstupte do domu. Z bedny si seberte mapu, a pokud chcete, můžete si uložit hru. Vyjděte ven a utíkejte až na konec uličky. V domku si u dveří seberte z ukryté truhly kytku a z další pak deník (Journal #5). Další dokument je Suzaku ležící na polici. Prozkoumejte východní stěnu. Měli byste objevit mechanizmus, do kterého vložte kolečko. Otevře se vchod do tajné místnosti. Uvnitř si seberte Byakko a z truhly stříbrnou desku (Silver Plate). Ještě než odejdete, tak oberte sošku Buddhy o Fluorit.

Vyjděte před dům a vejděte do protější budovy. Naproti dveřím je tahadlo, které vám otevře mříž na druhém konci místnosti. Dejte si pozor na oheň a dostaňte se do malé místnůstky, dokud máte dveře otevřené. Z truhly si vezměte zlatou desku (Gold Plate). Rozbijte bedny a seberte květinu. Vraťte se zpět do zahradního domku, uložte si hru a obě desky vložte do brány, kterou posléze projděte.

Dejte si pozor na oheň a vstupte do nejbližších dveří. Vedle schodů si seberte Fluorit a jděte do dalšího patra. Čeká vás další bedna na kód a v ní nová zbraň pro Kaede. Řešení je jednodušší, než se zdá, otočte prostřední čtveřicí a pak dvakrát pravou a levou. Sejděte zpět do přízemí. Dostaňte se do místnosti na konci chodby a rozbijte vázy. Seberte si Genbu z truhly Kunai. U východu z budovy jsou schody, po kterých sejděte. Projděte podzemím k cele princezny a po rozhovoru se utkejte se syčákem, který se dokáže učinit neviditelným. Pořád držte kryt, a až si budete jisti, že je to bezpečné, tak zaútočte. Po jeho zabití se hra přepne na Samanosukeho.

SAMANOSUKE

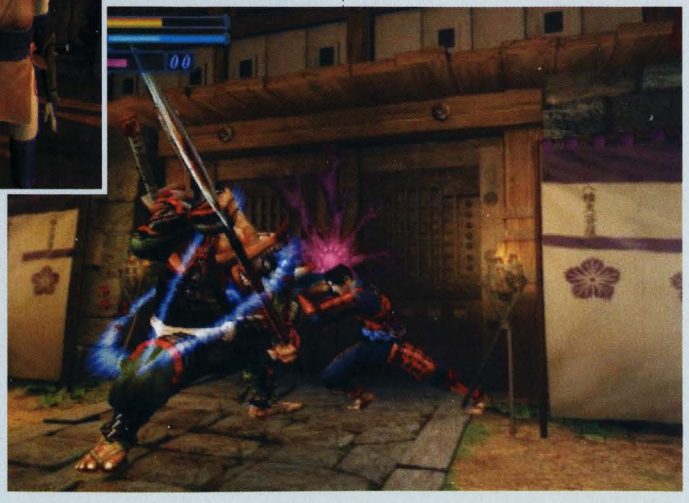
Boss - Samanosuke (démon)

V podzemí si z bedny vezměte lék a uložte si hru, čeká vás boss. Dávejte si pozor na protivníkovy pohyby, protože jediná šance, kdy mu dát pořádnou ťafku, je tehdy, když útočí nebo chce použít duši jako střelu. Mávat před ním mečíkem by asi nemělo smysl, proto používejte jen útok bleskového oka. Tím ho po pár útocích odrovnáte a budete moci pokračovat v cestě dál.

Dojdete do chodby se dvěma bednami, ze kterých vytáhnete žebřík (to teda nechápu, jak se tam mohl vejít :-) a Evil Plate. Po žebříku pak vylezte ze studny. Jděte do hlavní haly a na výzvu zakuklence odpovězte záporně, nebo kladně podle toho, jak se cítíte na postranní quest Dark Realm. Uložte si hru a jděte kousek nazpět ke studni. Dveře s podivnými ornamenty otevřete deskou ze studně a vejděte dovnitř.

Po vstupu bude následovat animačka, na jejímž konci se ukáže Kaede, ale zase hned odejde. Tady už nic nezmůžete, proto jděte na nádvoří, kde v dolní části pomozte vojákovi. Teď se sice můžete dostat za dříve zavřené dveře, ale bez speciálního meče tu stejně nic nezmůžete. Pokud ještě nemáte všechny tři oči a meče na maximálním levelu, měli byste to dohnat, protože pak byste se museli zbytečně vracet. Jděte bránou, co předtím Kaede otevřela červeným klíčkem, a rychle zabijte démony. Pokud jste stihli zachránit vojáka, dostanete od něj střelivo a můžete pokračovat dál. V dalším obraze

odemkněte modrým okem dveře do svatyně a z oltáře vedle dveří si vysajte duše. Ze stolu si seberte Genbu. V truhle najdete hůl (Vision Staff), se kterou od teď budete vidět Fluority světélkovat (jeden uvidíte vedle dveří hned po vyjití ven). Utíkejte až do místnosti s červenými krystaly a magickým zrcadlem. Uložte si hru a otevřete zablokované dveře. Utíkejte na konec cesty a pod kopcem uvidíte křepčit několik démonů. Pokud si chcete užít trochu legrace, přesekněte katapultům provazy, které je drží, a koukejte se, jak budou všichni lítat. Oběhněte plot, seberte si fosforeskující Fluorit ze země a z bedny lék. Po projití dolních dveří se na vás vyřítí pár velkých démonů se sekyrkami, v čele s jedním obzvláště přerostlým. Zbavte se jich a seberte, co se dá, tj. hlavu sochy (Statue Head), střely a ozdobný meč (Decorated Sword). Jděte zpět do svatyně s velkou sochou a do sošky napravo od ní zastrčte hlavu. Oběhněte sochu a z bedny si vezměte houfnici (Matchlock). Jděte do uličky, kde jste předtím pomohli vojákovi, a prohledejte zem - najdete světélkující Fluorit. Vložte ozdobný meč do kamene vedle hlavní brány a utíkejte až na konec cesty, kde zeleným okem odemkněte dveře. Utíkejte rovně až k vodě a puškou s výbušnými náboji sestřelte řetěz držící lávku. Přeběhněte po ní, z truhly si seberte náboje a vzadu přesekněte síťku, za kterou leží talisman. Vraťte se na rozcestí a zabočte doprava. Ze dveří si seberte deník a jděte dál. Vstupte do dveří nalevo. Z bedny si seberte náboje a vyběhněte na vr-



chol. Seberte si kouzelný amulet, vylezte po žebříku a prošmejděte střechu. Najdete zde Fluorit, amulet síly a pohlcovač síly. S tím vším se vraťte dolů do přízemí. Vyjděte z pagody zpět do vodní zahrady a v domku na konci lávky si seberte Genbu a střelivo. V pagodě si otevřete zeleným okem dveře a vyjděte na otevřené prostranství. Dveře napravo otevřít nemůžete, proto se vydejte levými, za kterými si nasajte duše z oltáře. Proběhněte dalším obrazem až k vodopádu. Máte taky rádi ty komiksy, kde někdo za někým utíká po mostě o on mu přeřeže lana? Já jo, a ty dva maníci v brnění určitě taky ;-). Za vodopádem je ukrytá další bedna na kód, tentokrát se čtyřmi čtveřicemi. S trochou štěstí a logiky byste ji měli mít hotovou maximálně na třetí pokus, ale pokud vás takováto zábava nebere, pak otočte levou dolní, pravou horní, pravou dolní, levou dolní a znovu pravou dolní. Dostanete nejsilnější brnění (Great Armor). Vstupte do domku, z bedny nalevo si vezměte náboje a podívejte se na zoubek další bedně se znaky. Řešení je 6 a 3 sloupek. Po otevření dostanete modrý amulet. Sejděte po schodech, na loďce se přeplavte na druhou stranu a seberte luk (Long Bow) ze stojanu.

KAEDE

Vodní zahrada

Běžte na lávku a dejte se vlevo. Projděte dveřmi a zavítejte do místnosti po pravé straně. Seberte si květinu a ze země Fluorit. Rozbijte urny za sochou a na konci chodby najděte další díl vyprávění o apokalypse. Stejnou cestou jako Samanosuke se dostaňte do domku u vodopádu a odemkněte dveře. Projděte první chodbou a v druhé si seberte šípy.

DARK REALM

Abyste měli proti finálnímu bossovi trochu větší šance, tak si zkuste projít temnou oblast, v níž nalezenete několik Fluoritů a na jejím samém konci i speciální předmět Bishamon Ocarine. S okarínou pak můžete získat Bishamon Sword, který má neomezenou magii a je naprosto nejsilnější zbraní ve hře. Už jeho získání je dosti náročné a ne každý zvládne projít všech 20 pater v Dark Realmu.

Na rozcestí ve vázách se porozhlédněte po Kunai a pak se dejte na východ. Dorazíte do místnosti s magickým zrcadlem. Vylezte po žebříku, rozbijte bedny a seberte si Fluorit, který z nich vypadl, a opodál ležící Genbu. Slezte dolů. Uložte si hru a vyjděte druhým východem ven. První dveře miňte a vstupte až do druhých. Hned u dveří je Szaku, který by měl završit všechny dokumenty, které lze sebrat a přečíst. Kousek od něj je Flourit, který, pokud jste udělali quest Dark Realm, je rovněž poslední. Nakonec si z bedny seberte kytku a vylezte do prvního patra pohrát si s bedýnkou. Kombinace je levá dvakrát, prostřední jednou, pravá dvakrát a dvakrát prostřední. Vezměte si ozdobný šíp (Decorated Arrow) a vyjděte na chodbu. Jděte do místnosti, kterou jste předtím míjeli, a jděte do uličky za sochou. Od draka si vypůjčete šíp a zamykací mechanismus oblbněte dekorací šípu. Z černé truhly si vezměte zelený klíček. Vraťte se na rozcestí nedaleko a jděte směrem na západ. Dorazíte k zamčeným dveřím, které odemkněte. Stejně jako Samanosuke se dostaňte loďkou na ostrůvek.

SAMANOSUKE

Boss - Hecube

Vosička bude možná chtít trochu píchat, ale všechny její útoky jdou vykrýt. Používejte větrnou magii a brouky lezoucími z vody si dobíjejte manu. Hecube není těžká, takže byste ji měli zvládnout bez větších problémů.

Poté, co Samanosuke odnese zraněnou Kaede na lůžko, budete ho moci opět ovládat. Jděte si do místnosti sousedící s halou uložit hru. Přeměňte si kytky na léky a jděte do místnosti se zlem. Použijte šíp a Samanosuke automaticky zničí bariéru a půjde dál. V další místnosti si nejdříve trochu popovídáte s kostějem a pak začne ten správný souboj.

Marcellus - vylepšená forma

Teď si určitě užijete dostatek legrace. Předtím to byla otrava, ale v tuto chvíli to teprve začne mít ten správný říz. Souboj s Marcellusem má dvě stádia. V prvním má samurajík meč a štít, kterými dělá neblokovatelné útoky, a ve druhém má jen dva břity. Největší nebezpečí je zpočátku, když Marcellus začne používat neblokovatelné ohnivé kouzlo. Pak už je to hračka.

Po souboji si seberte z truhly u dveří, kterými jste přišli, lék a odejděte jedinou možnou cestou. Nasajte si magickou energii a prozkoumejte čtyři podivná chapadla ve stěně. Pokud jste udělali quest Dark Realm, použijte okarýnu a jděte si sebrat nejsilnější meč - Bishamon Sword. Tento meč nepotřebuje manu, ale pro jistotu si ji přeci jenom doplňte. Uložte si hru a ze země vedle dveří si seberte mapu. Jděte dál. Seběhněte po točité rampě dolů a seberte si dvě medicíny ležící v samém konci točité rampy.

Finální boss - Fortinbrass

Tak celou hru máme za bossy takové cucáky a teď nám sem nakýblujou takovou potvoru. Pokud máte Bishamon Sword, tak stačí, když si jen stoupnete před Fortiho a budete sekat a pro zpestření to prokládat magií. S jinými zbraněmi to bude obtížnější, ale dá se. Používejte magie, a až je u všech mečů vyplácáte, budete muset začít rubat ručně. Šéfík používá tři dost bolestivé útoky. Jedním z nich je chytnutí, kdy vás chytne, strčí před tlamu, a pokud nebudete mačkat tlačítka a šipky jak zběsilí, tak je s vámi amen. Druhý útok je laser, který na vás vypustí, a tomu nejjistěji utečete úkrokem do strany. Třetí útok je plamenomet, před kterým se dá velmi snadno utéct z dosahu. Po zabití Fortiho následuje závěrečná animace a epilog zakončený hodnocením.

Pokud jste jeli přesně podle návodu (a proto je to koneckonců návod, aby se podle něj postupovalo) a udělali úkol Dark Realm, čeká vás minihra Oni Spirits. Za hodnocení lepší než B (včetně) získáte trailer pokračování hry *Onimusha 2*. Za nejlepší hodnocení S získáte i speciální obleček pro Kaede. Speciální kostým pro Samanosukeho získáte automaticky po projetí celé hry (L2 otevírá a zavírá masku).

Lukáš Kolínský

PS2 CHEATSTATION

Buďte v obraze s největší databází cheatů a tajemství všech dob! Nyní již přes 5000 tipů a cheatů pro PlayStation 2!

0-9

007 NIGHTFIRE
Kódy zadejte sekci cheatů
Všechny postavy v multiplayeru - PARTY
Všechny scénáře pro multiplayer - GAMEROOM
Výběr úrovně - PASSPORT
Mód Assassination v multipl. - TARGET
Bondův skafandr v multiplayeru- ZERO G
Electra v multiplayeru - SLICK
Hračky Q - Q LAB
Baron Samedi v multiplayeru - VOODOO
Větší zásobník ve sniperce - MAGAZINE
Bond Tux v multiplayeru - BLACKTIE
Vylepšení foťáku - SHUTTER
Christmas Jones v multiplayeru - NUCLEAR
Vylepšení dekryptoru - SESAME
Ničící mód v multiplayeru - TNT
Drakeovo oblečení v multiplayeru - Number 1
Výbušné pozadí v multiplayeru - BOOM
Rychlejší laser - PHOTON
Zlatá pistole - TARGET
Lepší chytání se - LIFTOFF
Jaws v multiplayeru - DENTAL
Režim King of the Hill - TEAMWORK
Max Zorin v multiplayeru - BLIMP
Mayday v multiplayeru - BADGIRL
Goldfinger v multiplayeru - MIDAS
Nick Nack v multiplayeru - BITSIZE
Oddjob v multiplayeru - BOWLER
Ochranný mód v multiplayeru - GUARDIAN
Pussy Galore v multiplayeru - CIRCUS
Renard v multiplayeru - HEADCASE
Vylepšení zaměřovače u pušky - SCOPE
Scaramanga v multiplayeru - ASSASSIN
Úroveň Alpine Escape - POWDER
Úroveň Chain Reaction - MELTDOWN
Úroveň Countdown - BLASTOFF
Úroveň Equinox - VACUUM
Zlatý PPK v singleplayeru - AU PPK
Goldeneye Strike v multiplayeru - ORBIT
Vylepšený tranquilizer - SLEEPY
Vylepšený P2K - P2000
Mód ↑link v multiplayeru - TRANSMIT
Wai Lin v multiplayeru - MARTIAL
Xenia v multiplayeru - JANUS

Cheaty pro automobilové úrovně - zadávejte při pauze
Šílené ježdění - držte L1. Stiskněte □, △, △, □, △, ◎.
Bonusová trať v Alpách - držte L1. Stiskněte ◎, ◎, □, □, △.
Rozmazané vidění - držte L1. Stiskněte □, ◎, ◎, □.
Vylepšná rychlost - Držte L1. Stiskněte □, △, ◎, □, △, ◎.
SUV - Držte L1. Stiskněte □, ◎, △, □, △. Drive an SUV.
Zuřivé závody - Držte L1. Stiskněte □, △, ◎, □, △, ◎.
Pancíř - Držte L1. Stiskněte ◎, △, □, ◎, ◎. Get
Vylepšený pancíř - Držte L1. Stiskněte □, △, ◎, □, □.
Trojnásobný pancíř - Držte L1. Stiskněte □, △, ◎, □, □, □
Čtyřnásobný pancíř - Držte L1. Stiskněte □, △, ◎, □, □, □, □.
Shelby Cobra - Držte L1. Stiskněte →, →, ←, ←, ↑.
Lepší kulky - Držte L1. Stiskněte ◎, ◎, ◎, ◎.

NOVÉ CHEATY
NOVÉ PŘÍRŮSTKY V TOMTO ČÍSLE:
CHAMPIONS OF NORRATH: REALMS OF EVERQUEST
CONFLICT ZONE
DRIV3R
FIGHT NIGHT
HITMAN: CONTRACTS
KARAOKE STAGE
MX UNLEASHED
PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME
RAINBOW SIX 3
ROCKY
SUFFERING
THIS IS FOOTBALL 2003
TRANSFORMERS
X-FILES: RESIST OR SERVE

18 WHEELER: AMERICAN PRO TRUCKER
Bonusové parkovací levely
Dokončete všechny čtyři parkovací levely a získáte bonusový parkovací level. Po zvládnutí i tohoto se zpřístupnění ještě jeden.
Nippon Maru
Dohrajte hru za všechny čtyři jezdce, nebo v titulní obrazovce podržte ⊗ a stiskněte START. Držte ⊗, dokud se neobjeví menu s výběrem módu. V libovolném režimu si nyní můžete vybrat truck Nippon Maru.
Bonusové filmečky
Dokončete arkádu se všemi čtyřmi postavami a ve „Score Attack", versus a arkádě si prohlédněte filmečky Nippon Maru.

2002 FIFA WORLD CUP
Zpřístupnění tajných týmů
Všechny bonusové týmy lze vybrat pouze v přátelském zápase a nelze před zápasem nijak měnit jejich soupisky a nastavení.
Tým afrického kontinentu - vyhrajte World Cup s některým týmem Afriky.
Tým amerického kontinentu - vyhrajte World Cup s některým z týmů Jižní, Střední nebo Severní Ameriky.
Tým asijského kontinentu - vyhrajte World Cup s některým z asijských týmů.
Tým evropského kontinentu - vyhrajte World Cup s některým týmem Evropy.
Tým světa - odemkněte všechny výše popsané týmy.

4X4 EVOLUTION
1 000 000 dolarů
V titulní obrazovce nebo zapauzované hře stiskněte L2, □, R1, ◎, R1, L1, ◎, L2, □, R2, R1
25 000 dolarů
V titulní obrazovce, nebo zapauzované hře stiskněte L2, □, R1, L1, ◎, L2, □, R2, □, R1
Zpomalení
V titulní obrazovce namačkejte L1, L2, R1, R2, □, ◎. Hra se zpomalí o 50%.
Urychlení
V titulní obrazovce namačkejte L1, L2, R1, R2, □, □.
Normální rychlost
V titulní obrazovce namačkejte L1, L2, R1, R2, ◎, ◎.
Tajná auta
V hlavním menu namačkejte L1, L2, R1, R2, L1, R1.

A

AGGRESSIVE INLINE
Následující kódy zadávejte v obrazovce cheatů (options)
Perfektní Handplant - JUSTINBAILEY
Perfektní grindy - BIGUPYASELF
Perfektní manuály - QUEZDONTSLEEP
Nikdy neumřete - KHUFU
Stále plný ukazatel „Juice" - BAKABAKA
Všechny klíče - SKELETON
Perfektní spiny - ←, ←, ←, ←, →, →, →, →, ←, →, ←, →, ↑
Všechny postavy - ↓, →, →, ↓, ←, ↓, ←, ↓, →, →, →
Regenerace „Juice" - ←, ←, →, →, ←, →, ↓, ↑, ↑, ↓, AI
Výběr úrovně a všechny věci v editoru parku, plné statistiky - ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, BABA
Snazší wallridy - ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ABABS

AIRBLADE
Odemčení všeho
Začněte Story a v obrazovce výběru stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, L1, L2, R2, R1, START+⊗.
Odemčení J.J. Sawyera
Dokončete hru s hodnocením S ve všech úrovních.
Odemčení Naomi
Dokončete úroveň Downtown s hodnocením B.
Odemčení Oskara
Dohrajte hru s hodnocením A ve všech úrovních.
Odemčení Insidera
Dohrajte úroveň Storage s hodnocením B.
Odemčení Stunt Attack módu
Dokončete hru.
Nesmrtelnost
START, □, ◎, △+⊗, □, ◎, START.
Otevření všech úrovní
START, □, ◎, △+□, □, ◎, START.

ALIENS VERSUS PREDATOR: EXTINCTION
Cheatový mód
Při hře zapauzujte hru a stiskněte R1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, L1, R1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, L1.

AMPLITUDE
Následující cheaty jdou zadat kdykoli
Černé nástroje
R3, L3, R3, R3, L3, R3, L3, L3, R3
Rozmazaný obraz
R3, R3, R3, R3, L3, L3, L3, L3, R3
Kameny s opičí hlavou
L3, L3, L3, L3, R3, R3, R3, R3, L3
Náhodné rozházení not
⊗, ⊗, ←, ←, R3, R3, →, →
Průhledné povrchy panelů
L3, R3, L3, L3, R3, L3, R3, R3, L3
Jiný vzhled tunelů
L3, L3, L3, R3, R3, R3, L3, R3, L3
Odemčení všech frekvenčních částí
↑, ←, ↓, →, ↑, →, ←, ↓, □, □, ◎, ◎, □
Odemčení všech skladeb
□, ◎, □, ◎, ↑, →, ←, ↓, ↓, →, ←, ↑

AQUA AQUA
Mesozoická éra
V Puzzle módu dokončete Paleozoickou éru.
Cenozoická éra
V Puzzle módu dokončete Mesozoic éru.
Starověká civilizace
V Puzzle módu dokončete Cenozoickou éru.
Story Puzzle a Vs. mód
Udělejte všechny lekce v tréninkovém módu.

APE ESCAPE 2
Hra za Spika
Dohrajte hru do konce se všemi 297 nalezenými opicemi. Najeďte na „New Game" a stiskněte L1+START. Začnete hrát za Spika, lovce z prvního dílu.

ARMORED CORE 2
Dočasná nesmrtelnost
Při hře stiskněte L2 + R2 + R3.

ARMY MEN: AIR ATTACK 2
Kódy do úrovní
2. ↑, ⊗, △, →, ←, □, ◎, ⊗
3. △, ◎, ↓, ←, □, □, ↑, ↑
4. ⊗, →, ←, ⊗, ◎, □, □, △
5. ↓, ↓, ◎, □, ◎, □, →, ⊗
6. △, ⊗, ↑, ←, →, ←, ◎, △
7. ←, □, →, ↓, ◎, ⊗, ⊗, →
8. △, →, □, □, ◎, ↓, ↓, ⊗
9. ↑, ⊗, □, ←, →, ◎, ←, ←
10. △, ↑, ◎, ⊗, □, ↓, ↓, ↓
11. ◎, ◎, ↑, ←, →, ⊗, △, □
12. →, ↑, ⊗, →, ◎, □, △, ◎
13. ←, ←, △, ◎, ⊗, ⊗, ↓, →
14. □, →, ◎, ↑, ↓, □, ↓, ⊗
15. ←, →, ◎, ⊗, □, ↓, ↓, ◎
16. △, ◎, ⊗, →, →, ◎, □, ↓
17. □, ↑, ↑, →, ←, □, ↓, ⊗
18. ◎, ⊗, →, △, □, ↑, ⊗, ⊗
19. ↓, →, ⊗, □, →, ↑, ◎, ◎
20. ↑, ⊗, ◎, ↑, ←, □, ◎, ⊗

ARMY MEN: RTS
Supervojáci
Při hře podržte R2 a stiskněte □, □, ⊗, △, ⊗, □.
Superprotivníci
Při hře podržte R2 a stiskněte △, △, ⊗, □, △, △.
2000 elektriky
Při hře podržte R2 a stiskněte △, □, ◎, ⊗, △, ⊗.
5000 plastu
Při hře podržte R2 a stiskněte △, ◎, □, ⊗, △, □.
Parašutisti
Při hře podržte R2 a stiskněte ◎, □, ◎, □, △, △.
Suroviny
Při hře podržte R2 a stiskněte □, □, □, △, ◎, ⊗ Z.
Zelená armáda je modrá
Při hře podržte R2 a stiskněte □, △, □, □, ⊗, ◎.
Žlutohnědá armáda je zelená
Při hře podržte R2 a stiskněte △, △, ⊗, □, △, △.
Sebevrazi
Při hře podržte R2 a stiskněte □, △, ←, ←, △, □.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2
Výběr úrovně
Jako heslo zadejte FREEPLAY
Všechny zbraně
Jako heslo zadejte GIMME
Nesmrtelnost
Jako heslo zadejte NODIE
Neviditelnost
Jako heslo zadejte NOSEEUM
Zmenšení
Jako heslo zadejte SHORTY
Zvětšení
Jako heslo zadejte IMHUGE
Ladicí mód
Jako heslo zadejte THDOTEST

ARTIC THUNDER
Následující cheaty zadávejte v hlavním menu
Všichni jsou neviditelní
□, ◎, □, R2, ◎, ◎, START
Atomové sněhové koule
□, □, □, L1, ◎, START
Boost mód
◎, R1, R1, ◎, R2, START
Honěná
◎, □, ◎, ◎, □, START
Clone mód
L1, L2 L2, ◎, L1, ◎, START
Chytací háky
◎, ◎, L2, ◎ ◎, L1, START
Těžká obtížnost
◎, □, ◎, ◎, □, START
Neviditelnost
□, ◎, R2, ◎, ◎, START
Žádní soupeři
□, □, ◎, ◎, L1, R1, START
Žádné power-upy
□, □, ◎, □, R2, □, START
Náhodně rozmístěné power-upy
R1, R2, □, ◎, R1, R2, START
Mód Rooster
R1, R2, L2, L1, □, START
Sněhové bomby
◎, ◎, R1, R2, START
Super zrychlení
◎, L1, Sqarue, R2, □, L2, START
Snowman - získejte zlato ve všech 12 tratích

ATV OFFROAD FURY
Všechna ATV
Vyberte režim pro-career a podepište se jako CHACHING. Pokud zadáte cheat dobře, tak vás hra přesune zpět do hlavního menu.

Všechny tratě
Vyberte režim pro-career a podepište se jako WHATEXIT. Pokud zadáte cheat dobře, tak vás hra přesune zpět do hlavního menu.

Superobtížnost
Vyberte režim pro-career a podepište se jako ALLOUTAI. Pokud zadáte cheat dobře, tak vás hra přesune zpět do hlavního menu.

ATV OFFROAD FURY 2
V hlavním menu vyberte Profile Editor, pak Unlock Items a v Cheat Codes zadejte následující cheaty
Univerzální kód- IGIVEUP
Všechny ATV- SHOWROOM
Všechny hry- GAMEON
Všechny tratě- TRLBLAZR
Všechno vybavení- THREADS
Všechny šampionáty- GOLDCUPS
Vypnutí kolizí- FLYPAPER
1000 bodů- GIMMEPTS
San Jacinto- GABRIEL
Agresivní CPU- EATDIRT

B

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE
Navýšení zkušeností, duplikace předmětů a zvýšení stavu konta
Tento trik je znám už od hry *Diablo*. S vaší postavičkou si doběhnete k některému z bossů, ze kterého máte hromadu zkušeností (Beholder, Drow Elf Sorceress, Dragon, Onyx Golem...) a uložíte si hru. Zlikvidujete bosse a uložíte si hru na NOVOU pozici. Načtěte starou pozici před soubojem a naimportujte si nově uloženou postavu s již získanými zkušenostmi. Takto to můžete dělat do aleluja. Ten samý trik lze použít i na duplikaci předmětů a peněz.

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2
Navýšení levelů a peněz
Stiskněte a držte L1 + R1 + △ + □ + ◎ + ⊗, pak přimáčkněte L2.
Výběr úrovně a nesmrtelnost
Stiskněte a držte L1 + R1 + △ + □ + ◎ + ⊗, pak přimáčkněte START a objeví se cheatové menu.

BATMAN: VENGEANCE

Následující kódy zadávejte v hlavním menu

Cheat menu
L2, R2, L2, R2, ○, ○, ●, ●
(v pauze najeďte do „Power Moves" a stiskněte →)

Všechny pohyby a 120 bodů
L1, L1, R2, R2, L2, R1, L2, R2

Neomezeně pout
○, ●, ○, ●, L2, R1, L2, R2

Neomezený Batlauncher
●, ○, ●, ○, L1, R1, L2, R2

Neomezeně Batarangů a el. Batarangů
L1, R1, L2, R2

BIG MUTHA TRUCKERS

Univerzální kód
Jako kód v obrazovce voleb zadejte CHEATINGMUTHATRUCKER nebo ATJCEHJMJ

Evil truck
Jako kód v obrazovce voleb zadejte VARLEY

Rychlý truck
Jako kód v obrazovce voleb zadejte GINGERBEER

10.000.000 dolarů
Jako kód v obrazovce voleb zadejte LOTSAMONEY

Výběr úrovně
Jako kód v obrazovce voleb zadejte LAZYPLAYER

Nekonečný čas
Jako kód v obrazovce voleb zadejte PUBLICTRANSPORT

Nesmrtelnost
Jako kód v obrazovce voleb zadejte 6WL

Automatický satelitní navaděč
Jako kód v obrazovce voleb zadejte USETHEFORCE

Diplomatická imunita
Jako kód v obrazovce voleb zadejte VICTORS

Malí civilisti
Jako kód v obrazovce voleb zadejte DAISHI

BLADE 2

Výběr úrovně
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte ↓, ↑, ←, ←, ○, →, ↓, ●.

Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ▲, ●, ▲, ●, ▲, ○, ▲, ○.

Nekonečný Rage
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ←, ↓, ←, ↓, →, ↑, →, ↑.

Všechny zbraně
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte ●, ○, ↓, ←, ○, ○, ▲.

Neomezená munice
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ←, ○, →, ●, ↑, ▲, ↓, ✕.

Obtížnost Daywalker
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte ←, ○, ↑, ↓, ●, ○, ✕.

Eskortované NPC jsou nesmrtelní
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ●, ○, ▲, ✕, ●, ○, ▲, ✕.

BLOODRAYNE

Zmrazení nepřátel - DONTFARTONOSCAR
Výběr úrovně - ONTHELEVEL
Tajná úroveň - BRIMSTONEINTHEBAYOU
Zpřístupnění ovládání nepřátel - DONT FART ON OSCAR
Plný Bloodlust - ANGRY XXX INSANE HOOKER
Nesmrtelnost - TRI ASSASSIN DONT DIE
Juggy mód - JUGGY DANCE SQUAD
Doplnění zdraví - LAME YANKEE DONT FEED
Zbraně - SHOW ME MY WEAPONS
Time Factor - NAKED NASTY DISHWASHER DANCE

BOUNCER

Náhradní oblečení
Při výběru postavy podržte L1, L2, R1 nebo R2 a stiskněte ✕.

C

CAPCOM VS SNK 2: MILLIONAIRE FIGHTING 2001

Odemknutí bossů
Tajní bossové se zpřístupní po splnění některých dvou následujících podmínek:
Dohrajte hru do konce s více jak 1500 GPS
Porazte subbosse (Geese nebo Bison)
Udělejte lepší ohodnocení než „Finest KO"
Pokud toto splníte s postavou Capcomu, získáte Shin Gouki, pokud s postavou SNK dostanete God Rugala

Custom Groove
Porazte normálního Goukiho nebo Rugala a dodržte některé dvě z následujících podmínek:
Dohrajte hru do konce s více jak 1000 GPS
Udělejte více jak čtyři speciální KO
Subboss s vámi bude bojovat
Udělejte více jak dvě LV3 super kombo KO

Random Groove
V obrazovce výběru ukazatele Groove stiskněte START

Mód Boss Challenge
Vybojujte God Rugala i Shin Goukiho a na obrazovce výběru módů najeďte na Arcade a stiskněte ▲+●

Speciální volby
Dohrajte mód Boss Challenge bez napojení

Nekonečný Custom Groove
Poté, co zlikvidujete všechny postavy nasazené proti vám v režimu Survival, objeví se nová volba

Vítězné pózy
Po vyhrání kola podržte START a **FP**, postava řekne některou ze svých hlášek. Po podržení START a **FK** si postava promluví se svým partnerem z týmu.

CART FURY: CHAMPIONSHIP RACING

Všechny vozy
V cheatovém menu stiskněte ▲, ✕, ▲, ●, R2, ▲

Všechny tratě
V chetavém menu stiskněte L1, ▲, ✕, ✕, R2, L1

Nekonečné turbo
V cheatovém menu stiskněte ✕, ✕, ●, ●, R2, R2

Vypnutí času
V cheatovém menu stiskněte ●, L1, R2, ○, ▲, L1

Neomezeně napojení
V cheatovém menu stiskněte L1, R1, L2, ●, ▲, ○

Velké hlavy
V cheatovém menu stiskněte ▲, ●, ●, R2, L1, R2

Malá gravitace
V cheatovém menu stiskněte R2, R1, ●, ●, L1, L1

Nastavitelné skoky
V cheatovém menu stiskněte L1, R1, L2, R2, ✕, ✕

Hustá mlha
V cheatovém menu stiskněte R2, R1, ✕, ●, ●, ○

Jízda v noci
V cheatovém menu stiskněte ✕, ○, ▲, R2, R2, L1

Raketová kola
V cheatovém menu stiskněte L1, R2, ▲, ●, ●, ▲

Mrtvá auta
V cheatovém menu stiskněte L1, ●, L1, R2, R2, L1

Mrtvá auta-soupeři
V cheatovém menu stiskněte R2, ●, L1, R2, R2, ✕

Stěna smrti
V cheatovém menu stiskněte ✕, ●, R2, ▲, L1, R2

Všechny FMV sekvence
V cheatovém menu stiskněte L1, ○, R2, ✕, R2, ▲

Víc aut a závodníků
V obrazovce výberu jezdce stiskněte L1 abyste získali další jezdce, nebo L1 pro víc aut

CHAMPIONS OF NORRATH: REALMS OF EVERQUEST

Vylepšení postavy
Při hře podržte L1, R2+ ▲ a stiskněte R3

COLIN MCRAE RALLY

Cheaty fungují pouze na bonusovém kódu 1432. Pokud máte jiný kód, musíte nejdříve smazat uloženou pozici na paměťové kartě a hra si vygeneruje jiný kód. Postup opakujte, dokud nebudete mít vygenerované číslo 1432.
Všechna auta - FMGUOT
Všechny obtížnosti - UXNKFB
Všechny díly - KEZIPE
Všechny tratě - RVNUUR
Bugina - VURCNU
Tank - ZSSDBU
Vznášedlo - NXDLLB
Skútr - YJBATU
Modely aut - GBPWOH
Super Focus - LPGXUE

COMMANDOS 2

Bonusové mise
V misích naleznete hnědé bonusové knížky pro zkompletování fotografie na konci.

CONFLICT DESERT STORM

Cheat mód
V hlavním menu stiskněte ●, ●, ○, ○, L1, L1, R1, R1, L2, L2, R2, R2. Položka „Cheats" se objeví v menu voleb při zapauzované hře.

CONFLICT ZONE

Pokud prohráváte svou bitvu s hrou, pauzněte jí a jednoduše zadejte následující kódy. Pomocná ruka je na dosah!

RYCHLEJŠÍ STAVĚNÍ ⊗ ↓ ↓ ↑ ← →
10 000 $ ⊗ ← → ↑ ←
100 LIDÍ NAVÍC ⊗ → → ← ↑
NESMRTELNOST → ← → → ⊗

CONTRA: SHATTERED SOLDIER

30 životů
V úvodní obrazovce na druhém ovladači namačkejte ↑, ↑,↓, ↓, L1, L1, L2, L2, L3, R3

CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX

Alternativní konečná sekvence
Sesbírejte všech 46 diamantů

CRAZY TAXI

Rikša
V obrazovce výběru auta stiskněte 3x L1+L1 a pak L1+ R1+ ↑. Pokud jste zadali cheat správně, uslyšíte potvrzovací zvuk a vaše postava bude šlapat na kole.2

Extra obtížnost
V hlavním menu stiskněte L1 + R1 + START a držte je až do načtení obrazovky výběru postav. Pak stiskněte ✕ a vyberte si režim hry.

Odstranění šipky
V hlavním menu stiskněte L1 + START a držte je až do načtení obrazovky výběru postav.

Odstranění označení cíle
V hlavním menu stiskněte L1 + START a držte je až do načtení obrazovky výběru postav.

Režim Another Day
V obrazovce výběru auta podržte L1 a vyberte si jezdce. Změní se rozmístění některých pasažérů.

Změna pohledu
Začněte hrát v režimu Arcade, nebo Original. Na druhém ovladači podržte L1+ R1 a k tomu stiskněte některé z funkčních tlačítek.

D

DARK SUMMIT

Extra body navíc
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte ▲, ●, L1, ○, R1, ✕, L1, ✕

Všichni jezdci
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte ▲, ●, L1, ○, R1, ✕, L1, ▲

Vyhrané závody
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte ▲, ●, L1, ○, R1, ✕, L1, ●

Odemčení Aliena
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte ▲, ●, L1, ○, R1, ✕, L1, ✕

Střílení
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte ●, ○, ▲, L1

Zpomalení
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte ●, ○, ▲, L1

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

Odemknutí všech kol
V hlavním menu stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↓, ↓, →, ↓, ↓, ←, ●.

Odemknutí Amish Boye
V hlavním menu stiskněte ↑, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, ↑, ←, ●.

Oblečení a filmy
Colin Mackay oblečení - ↑, ↓, →, ↓, ↑, →, →, ↑, ●.
Colin Mackay video - ←, ←, →, →, ↓, ↓, →, ↑, ●.
Dave Mirra oblečení - ↑, ↓, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↑, ●.
Dave Mirra video - →, →, ↑, →, ←, ↑, ↑, ●.
Joey Garcia oblečení - ↑, ↓, ↑, ←, ↓, →, ↓, →, ●.
Joey Garcia video - ←, ←, ↑, ↑, ↓, →, ↓, ●.
Kenan Harkin oblečení - ↑, ↓, ←, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, ●.
Kenan Harkin video - ←, ←, ←, ←, →, →, ↓, ↓, ●.
Leigh Ramsdell oblečení - ↑, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, ←, ●.
Leigh Ramsdell video - ←, ←, ↓, ↓, ←, →, ↓, ←, ●.
LucE oblečení - ↑, ↓, ←, ↓, ←, →, ←, ←, ●.
LucE video - ←, ←, →, →, ↓, ↓, →, ↑, ●.

DAVID BECKHAM SOCCER

Zpřístupnění editoru hráčů
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Střelte více jak 5 gólů ve „Free Play" a v nastavení hry se objeví editor hráčů.

Tým Manchester Eleven
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Skórujte více jak 20krát v „Target Free Kicks" a získáte tým Manchester Eleven do skupiny Beckhamových týmů

Světový tým All-Stars
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Skórujte více jak 20krát v „Target Passing" a získáte tým hvězd do skupiny Beckhamových týmů.

Tým England Eleven
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Skórujte více jak 20krát v „Target Crossing" a získáte tým England Eleven do skupiny Beckhamových týmů.

Legendární zápasy
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Získejte hodnocení více jak 15ti bodů v „Target Shooting". V arkádě vyberte „Classic Match" a získáte přístup k legendárním utkáním.

Bonusové stadiony
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Dokončete „Panel Bash" do 10 vteřin. V nastavení hry přátelských zápasů budete mít přístup do Aztécké arény a skákacího hradu

DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE

CG galerie
Dohrajte režim Team s pěti různými postavami.

Speciální konečné titulky
Dohrajte Story Mode se všemi postavami na nejtěžší obtížnosti.

Rozjásanější postavy
Nastavte věk na více než 13 let.

Zpřístupnění Baymana
Dohrajte se všemi postavami hru na lehké obtížnosti.

Zpřístupnění Tengua
V režimu Survival nasbírejte 10 hvězdiček.

DEAD TO RIGHTS

Odemčení všech úrovní, miniher a filmečků
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ↓, ←, ↓, ▲, ↓

Nekonečná munice
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ○

Nekonečná brokovnice
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte →, ○ 3x, ●

Dvě pistole
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ▲, ○, ↑ 3x

Odzbrojení všech
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ●, ●, ○, ○, →

Zabíjení jednou ranou
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ▲, ○ 3x, ←

Odstřelovač
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ● 3x, ↓, →

Mód Bang Bang
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ○, ▲, ●, ○, →

Mód Fight Club
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ●, ←, ○, ▲

Nepřesní nepřátelé
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ●, ←, ▲, ↑, ↓

Vypnutí zaměřovače
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ↑

Zlepšení přesnosti nepřátel
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ▲, ●, ←, ←, ○

Zvýšení obtížnosti
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ●, ▲, ←, ↑, →

Nekonečná stamina pro Shadowa
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ○, ●, ▲, ○, ↓

Nekonečný adrenalin
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ←, →, ←, ○, ●

Nekonečné brnění
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ↑ 3x, ●, ↓

Nekonečně dual Gunconů
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ▲, ○, ↑ 3x

Lidské štíty
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ●, ▲, ○, ▲, ●

Silnější údery
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ▲, ○ 3x, ←

Dvojnásobná síla
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ○, ○, ↑, ↑, ●

Neviditelná postava
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ▲, ▲, ↑, ↑, ▲

DEUS EX

God mód
Při hře stiskněte SELECT a zadejte R2, R2, L1, L1, START, START, START.

CheatStation - PlayStation 2

Tajemství, cheaty, kódy, hesla, tipy

DIE HARD: VENDETTA

Nesmrtelnost
V hlavním menu stiskněte
L1, L1, L1, R1, R1, R1, L1, L1

Nekonečná munice
V hlavním menu stiskněte
L2 4x, L1, L1

Flame
V hlavním menu stiskněte ○, △, □, ○, △, □

Textury z tekutého olova
V hlavním menu stiskněte □, △, ○, □, △, ○

Velké hlavy
V hlavním menu stiskněte
L1, L1, L1, L1

Malé hlavy
V hlavním menu stiskněte L1, L1, L1, L1

Protáhlé hlavy
V hlavním menu stiskněte □, ○, △, □, ○, △

Vybuchující pěsti
V hlavním menu stiskněte
L1, L1, △, □, ○, L1, L1

Horké pěsti
V hlavním menu stiskněte
L1, L1, ○, □, △, L1, L1

Slabší protivníci
V hlavním menu stiskněte
L2, ○, L2, ○, L2, ○

Mód hrdiny
S plným ukazatelem energie stiskněte L1 + △

DINO STALKER

Bonusy
Dohrajte hru na lehkou obtížnost a odemkne se vám speciální menu a přehrávač filmů.
Dohrajte hru na normální obtížnost a dostanete možnost zahrát si ve dvou.

DOWNHILL DOMINATION

Následující cheaty zadávejte při hře, nejprve však musíte vložit aktivační kód (viz první řádka), jinak nebudou fungovat. Při správném zadání kódu budete upozorněni na jeho správnost.

Aktivační kód
↑, △, ↓, ⊗, ←, ○, →, □

Navýšení adrenalinu
↓, ←, ←, →

Plné ukazatele
↓, □, □, ←, ○

Antigravitace
↓, △, □, □, ↑

Volné bitkaření
←, □, ○, □, ←

Lepší souboje
↑, ↓, ←, ←, →

Extra smack time
←, →, ↓, ↓

Obnovení energie
↓, →, →, ←, ←

Neomezeně flašek
↑, X, ←, ←, ○, ○

Mega flip
→, ↑, ↑, →, →, □

Více peněz
→, ↑, ↑, ○, ○, □

Zrychlení
↓, T, →, →, □

Plný ukazatel triků
↓, ←, ←, →, →

Super odrazy
←, S, ⊗, ↑, △

Super zaječí skok
↑, ⊗, ←, □, ↑

Vylepšení flašky
↑, ↓, ←, ←, →, →

DOWNFORCE

Nesmrtelnost
V hlavním menu stiskněte
L1, △, R1, △, ↓, ↓, ○

Lepší CPU
V hlavním menu stiskněte
△, →, ←, □, ↑, ○, ↓, →

Aréna Crash
V hlavním menu stiskněte
←, →, →, □, ↓, △, △, □

Aréna Crash v multiplayeru
V hlavním menu stiskněte
→, ←, ←, ○, ↑, △, △, □

Trofej začátečníka
V hlavním menu stiskněte
→, →, L1, △, △, R1, →

Trofej pokročilého
V hlavním menu stiskněte
→, →, □, ←, L1, R1, □, □

Trofej experta
V hlavním menu stiskněte
→, →, ○, ←, L1, ○, R1, ○

Šampionát pokročilých
V hlavním menu stiskněte
↓, □, ↑, □, →, →, ←

Šampionát experta
V hlavním menu stiskněte
↓, ○, ↑, ↓, ○, ○, R1, L1

DR MUTO

Nesmrtelnost- NECROSCI
Nezranitelnost- CHEATERBOY
Tajné přeměny- LOGGLOGG
Všechny přeměny- EUREKA
Volný pohyb- BEAMMEUP
Prohlížení FMV sekvencí- HOTTICKET
Super zakončení- BUZZOFF

DRAKAN: THE ANCIENT'S GATES

Všechna kouzla
Při hře podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑.

Nesmrtelnost
Při hře podržte L1+R2+L2+R1 a stiskněte ⊗, ↓, △, ↑, ○, →, □, ←.

Zvýšení levelu
Při hře podržte L1+R2+L2+R1 a stiskněte □, △, ○, ⊗, →, ↓, ←, ↑.

Doplnění energie
Při hře podržte L1+R2+L2+R1 a stiskněte △, ↓, ○, ←, □, →, ⊗, ↑.

Přidání peněz
Při hře podržte L1+R2+L2+R1 a stiskněte ○, □, →, ←, ⊗, △, ↓, ↑.

DRIV3R

Zadávejte ve hlavním menu, správné zadání potvrdí zvuk.

Všechny zbraně
L1, L2, R1, ○, R1, L2, R2
Imunita (policajti vás nevidí)
○, ○, L1, L2, R1, L2, R1
Nesmrtelnost (nefunguje ve Story módu)
R1, R1, L1, R1, L2, L2, R2
Odemknutí všech misí
L1, R1, L1, L2, R1, R1, ○
Odemknutí všech vozů
L1, L1, R1, ○, L1, L1, ○

DRIVEN

Následující kódy zadávejte v hlavním menu

Všechna auta
↑, ↓, →, →, ←, ↑, ↑, ↓
Všechny tratě
↑, ↑, ←, ↓, ←, →, →, ↑
Arkádový šampionát
→, ←, ↑, →, ↓, ↓, ←, ←
Multiplayerový šampionát
←, ↓, ←, ↑, →, ←, ↓, →

DROPSHIP: UNITED PEACE FORCE

V hlavním menu označte „Classified Files" a tiskněte ⊗. Na klávesnici pak můžete zadat některý z následujících cheatů:
Nesmrtelnost
TEAMBUDDIES
Všechny mise
KINGSLEY
Neomezená munice
BLASTRADIUS
Bonusové levely
KREUZLER
SHEARER
UBERDOOPER

DYNASTY WARRIORS 2

Následující cheaty zadávejte v hlavním menu.
Postavy Wu - R1, R1, R2, R2, L1, R1, R1, R1
Postavy Shu - R1, R1, R1, R1, R2, R2, R1, R1
Výběr stran - držte △ a stiskněte L1, L1, R2, R2, R1, L1, R2, R2
Editor úvodní sekvence - R1, R2, R2, R2, R2, R2, R1, L1
Zpřístupnění všech skrytých postav

DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE

Následující kódy zadávejte v obrazovce cheatů (dodržujte velikost písmen)
Všechny předměty pro výrobu jezdce - sweetthreads
Všichni jezdci - friendsofbob
Stálý ukazatel Special - supercharger
Výběr úrovně - extremepassport
Videoklip z Lvího krále - savannah
Videoklip z Tarzana - nugget
Videoklip z Příběhu hraček -marin

E

EA CRICKET 2002

Najeďte do obrazovky „EA Sports". Zde stiskněte R2, ○, R2, R1 a START. Získáte tak super odpalovače.

ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE

Neomezený H2O
V titulní obrazovce podržte
L1 + L2 + R1 + R2
a stiskněte □, □, △, ⊗.
Nekonečné životy
V titulní obrazovce podržte
L1 + L2 + R1 + R2
a stiskněte △, ⊗, ⊗, ↑, ↑.
Výběr úrovně
V titulní obrazovce podržte
L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte
↑, ↑, ↓, ↓, △, ⊗, ⊗.
Plná vitalita
V titulní obrazovce podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ⊗, ⊗.
Plavání se skupinkou
V titulní obrazovce podržte
L1 + L2 + R1 + R2
a stiskněte ⊗, ↑, ⊗, ↓, ⊗, △.

ENTER THE MATRIX

Maximální síla střel: 0034AFFF
Nekonečně munice: 1DDF2556
Nekonečný focus: 69E5D9E4
Rychlé obnovení focusu: FFF0020A
Nekonečně energie: 7F4DF451
Bonusová testovací úroveň: 13D2C77F
Sparks' Construct v tréninkovém režimu: 13D2C77F
Nepřátelé vás neslyší: 4516DF45
Nepřátelé vás nevidí: FFFFFFF1
Turbo režim: FF00001A
Multiplayerový boj: D5C55D1E
Nízká gravitace: BB013FFF
Rychlejší loga: 7867F443
Řízení taxi: 312MF451

ESPN NBA 2NIGHT 2002

Zvýšení úspěšnosti střelby
V obrazovce cheatů zadejte jako kód EXCELLENT.
Lepší hráči
V obrazovce cheatů zadejte jako kód ABILITYBONUS.
Míče místo hlav
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BALLHEAD.
Velké hlavy
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BIGHEAD.
Velké ruce
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BIGHAND.
Velké nohy
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BIGFOOT.
Tenčí hráči
V obrazovce cheatů zadejte jako kód PANCAKE.
Malí hráči
V obrazovce cheatů zadejte jako kód MINIMINI.
Temnota
V obrazovce cheatů zadejte jako kód DARKNESS.
Nejsou diváci
V obrazovce cheatů zadejte jako kód NOSPECTATOR.
Neviditelní hráči
V obrazovce cheatů zadejte jako kód INVISIBLE.
Míč zanechává stopu
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BEFOREIMAGE.

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Bonusové konečné video
Dokončete hru a vyskočte z ní dříve, než se spustí titulky. Pakliže titulky normálně odmáčknete, nespustí se speciální zakončení.
Monkey Invaders
Úplně dokončete úkoly v Monkey Kombat (výpis po stisknutí R2 v Monkey Kombat) pro každý opičí postoj. Pak získáte minihru Monkey Invaders.
Hra Murrayball
V paláci Prostheses použijte databázi registrací a podívejte se na spis Ryana J. Danzwithwolvese (ještě předtím, než se podíváte na Beznosého muže). Pak se podívejte do sekce Bonus v Options. Měli byste mít Murrayball zpřístupněný.

EVIL TWIN

Nekonečné životy
⊗, □, △, ⊗, ○
Super střely
○, △, △, □, ⊗
Rychlá střelba
□, △, ⊗, △, ○
Zaměřovač
○, ○, ⊗, △, □
Sniper mód
□, ○, ⊗, △, ○

EXTERMINATION

Mód Expert
Dokončete hru se všemi 15 známkami členů týmu a uložte si hru (žlutým písmem) pod názvem „Rear Of Compound" s časem 00:00:00. Načtěte si uloženou pozici a budete začínat s 500 kulkami, 50 náboji do brokovnice, 30 granáty, 1,000 jednotkami do plamenometu a 25 raketami. Dále pak budete mít 20x Recovery Unit A, 5x Recovery Unit B, 5x MTS Vaccine, 5x Booster Shot A a 3x Booster Shot B. Obtížnost nepřátel se znatelně zvýší.

Mód Secret
Dokončete hru se všemi 15 známkami členů týmu a Rogerovým nožem a uložte si hru (žlutým písmem) pod názvem „Rear Of Compound" s časem 00:00:00. Načtěte si uloženou pozici a budete mít 300 kulek, 50 střel do brokovnice, 99 granátů, 1000 jednotek do plamenometu a 25 raket. Dále pak budete mít 25x Recovery Unit A, 5x Recovery Unit B, 5x MTS Vaccine, 5x Booster shot A a 3x Booster shot B.

EXTREME-G 3

Nekonečně turbo
V hlavním menu stiskněte L1 + L2, R2 + R1, R1 + L1 a R2 + R1.
Nekonečně munice
Přerušte hru a stiskněte R1, R2, L1, L1, R1 + R2 a L1 + R1.
Nekonečně brnění
Přerušte hru a stiskněte L1 + L2, R1 + R2, R1 + L1 a R2 + R1.
Odemknutí všech tratí
V hlavním menu stiskněte L1, L1, R2, R2, R1, R2, R1, R1 a potom L1 + L2 + R2 + R1.

F

F1 2001

Galerie
Vyhrajte světový šampionát na všechny čtyři obtížnosti.

FANTAVISION

Extra volba
Dohrajte hru na obtížnost Normal a uložte ji pro odemknutí Extra volby v hlavním menu.
Extra 2 volba
Dohrajte hru na obtížnost Hard a uložte ji pro odemknutí Extra 2 volby v hlavním menu.

FIFA 2001

EA all-star tým
Označte Arsenal v obrazovce výběru týmů, pak podržte ○ a stiskněte START.

FIGHT NIGHT 2004

Všechny ringy - V hlavním menu vyberte My Corner a zadejte ←, ←, ←, →, →, →, ←
Tajná postava - V My Corner najeďte do Record Book a v něm vyberte Most Wins. Pak stiskněte ↑, ↑ a postava je vaše

FINDING NEMO

Cheaty zadávejte v hlavním menu
Bonusová úroveň
△, □, ○, ○, □, △, △, □, ○, ○, □, △, △, ○, □, △, □, ○, ○, □, △
Závěrečné titulky
△, □, ○, △, △, □, ○, △, □, ○, △, □, □, ○, △, □, ○, △, □, ○, ○, △, □, ○
Nesmrtelnost
△, □, □, ○, ○, △, △, □, □, □, ○, ○, ○, ○, □, △, ○, ○, ○, □, ○, △, ○, ○, □, ○, ○, □, ○, △, ○, □, ○, ○, ○, △
Všechny úrovně
△, △, △, □, □, ○, □, △, ○, □, △, □, △, □, △, ○, △, △

FREEKSTYLE

Odemykací kód
Jako kód napište LOKSMITH
Všechny postavy
Jako kód napište POPULATE
Všechny obleky
Jako kód napište YARDSALE
Všechny tratě
Jako kód napište TRAKMEET
Všechny kola
Jako kód napište WHEELS
Bez kola
Jako kód napište FLYSOLO
Zpomalení
Jako kód napište WTCHKPRS
Malá gravitace
Jako kód napište FTAIL
Rychlejší plnění Freeku
Jako kód napište FIRESALE
Stále aktivní Freek
Jako kód napište ALLFREEK
Boost za každý úspěšný trik
Jako kód napište MO BOOST
Nekonečný Boost
Jako kód napište FREEBIE
Clifford Adoptante
Jako kód napište COOLDUDE
Mike Jones
Jako kód napište TOUGHGUY
Jessica Patterson
Jako kód napište BLONDIE
Greg Albertyn
Jako kód napište GIMEGREG
Jezdec s helmou
Jako kód napište HELMET
Trať Burn It ^
Jako kód napište CARVEROK
Trať Gnome Sweet Gnome
Jako kód napište CLIPPERS
Trať Let It Ride
Jako kód napište BLACKJAK
Trať Rocket Garden
Jako kód napište TODAMOON
Trať Crash Pad FreeStyle
Jako kód napište WIDEOPEN
Trať Burbs FreeStyle
Jako kód napište TUCKELLE
Kolo Briana Deegana Dominator
Jako kód napište WHOZASKN
Kolo Briana Deegana Heavy Metal
Jako kód napište HEDBANGR
Kolo Briana Deegana Mulisha Man
Jako kód napište WHATEVER
Oblek Briana Deegana Muscle Bound
Jako kód napište RIPPED
Oblek Briana Deegana Commander
Jako kód napište SOLDIER
Kolo Clifforda Adoptante Gone Tiki
Jako kód napište SUPDUDE
Kolo Clifforda Adoptante Hang Loose
Jako kód napište STOKED
Kolo Clifforda Adoptante Island Spirit
Jako kód napište GOFLOBRO
Oblek Clifforda Adoptante Tiki

Jako kód napište WINGS
Oblek Clifforda Adoptante Tankin' It
Jako kód napište NOSLEEVE
Kolo Grega Albertyna Champion
Jako kód napište NUMBER1
Kolo Grega Albertyna National Pride
Jako kód napište PATRIOT
Kolo Grega Albertyna The King
Jako kód napište ALLSHOOK
Oblek Grega Albertyna Sharp Dresser
Jako kód napište ILOOKGUD
Oblek Grega Albertyna Star Rider
Jako kód napište COMET
Kolo Jessicy Patterson Charged ^
Jako kód napište LIGHTNIN
Kolo Jessicy Patterson Racer Girl
Jako kód napište TONBOY
Kolo Jessicy Patterson Speedy
jako kód napište HEKACOOL
Oblek Jessicy Patterson Warming
Jako kód napište LAYERS
Oblek Jessicy Patterson Hoodie Style
Jako kód napište NOT2GRLY
Kolo Leeann Tweeden Hot Stuff
Jako kód napište OVENMITT
Kolo Leeann Tweeden Seducer
Jako kód napište GOODLOOK
Kolo Leeann Tweeden Trendsetter
Jako kód napište STYLIN
Oblek Leeann Tweeden Fun Lovin'
Jako kód napište THNKPINK
Oblek Leeann Tweeden Red Hot
Jako kód napište SPICY
Kolo Mika Jonese Beater
Jako kód napište KICKBUTT
Kolo Mika Jonese Flushed
Jako kód napište PLUNGER
Kolo Mika Jonese Lil' Demon
Jako kód napište HORNS
Oblek Mika Jonese Blue Collar
Jako kód napište BABYBLUE
Oblek Mika Jonese High Roller
Jako kód napište BOXCARS
Kolo Mika Metzgera Bloodshot
Jako kód napište EYEDROPS
Kolo Mika Metzgera Rhino Rage
Jako kód napište SEVENTWO
Kolo Mika Metzgera Rock Of Ages
Jako kód napište BRRRRRAP
Oblek Mika Metzgera Ecko MX
Jako kód napište HELLOOOO
Oblek Mika Metzgera All Tatted Up
Jako kód napište BODYART
Kolo Stefy Bau 211
Jako kód napište TWONEONE
Kolo Stefy Bau Amore
Jako kód napište HEREIAM
Kolo Stefy Bau Disco Tech
Jako kód napište SPARKLES
Oblek Stefy Bau Playing Jax
Jako kód napište KIDSGAME
Kolo Stefy Bau UFO Racer
Jako kód napište INVASION

FREEDOM FIGHTERS

Cheaty zadávejte při hře
Slepé AI (obě strany)
△, ⊗, □, ○, ○, ←
Změna Spawn pointu
△, ⊗, □, ○, ⊗, ↑
Rychlý běh vpřed
△, ⊗, □, ○, ○, ↓
Létající tančící panenky
△, ⊗, □, ○, □, ↑
Těžký kulomet s vybavením
△, ⊗, □, ○, △, ↓
Nekonečná munice
△, ⊗, □, ○, ⊗, →
Nesmrtelnost
△, ⊗, □, ○, □, →
Maximální charisma
△, ⊗, □, ○, ⊗, ↓
Zbraně s tlakovou vlnou
△, ⊗, □, ○, ⊗, ←
Raketomet s vybavením
△, ⊗, □, ○, △, ←
Brokovnice s vybavením
△, ⊗, □, ○, ○, ↑
Zpomalení
△, ⊗, □, ○, ○, →
SMG s vybavením
△, ⊗, □, ○, △, ↑
Sniperka s vybavením
△, ⊗, □, ○, △, →

FREQUENCY

Cheat mód
V titulní obrazovce zadejte
↓, →, ↑, ←, ←, ↑, →, ↓.
\Potom při hře namačkejte
→, ←, ←, →, ↑.

FUTURAMA

Následující kódy zadávejte při hře za držení L1 + R1
Plná energie
↓, □, △, ↓, □, △, △, ⊗, R1, ↑, SELECT
Nesmrtelnost
↓, □, △, ↓, □, △, ○, ⊗, R1, △, SELECT
Všechny speciály
↓, □, △, ↓, □, △, ○, ⊗, R1, ○, SELECT
Plné nabití
↓, □, △, ↓, □, △, ○, ⊗, R1, ←, SELECT
Neomezená munice
↓, □, △, ↓, □, △, ○, ⊗, R1, →, SELECT
Následující kódy vás přenesou do jiné lokace
Planet express
↓, □, △, ↓, □, △, □, △, ↑, ↑, SELECT
Kanály
↓, □, △, ↓, □, △, □, △, ↑, →, SELECT
Podzemka
↓, □, △, ↓, □, △, □, △, ↑, ↓, SELECT
Starý New York
↓, □, △, ↓, □, △, □, △, ↑, ←, SELECT
Hanbatá čtvrť
↓, □, △, ↓, □, △, □, △, ↑, △, SELECT
Horní město
↓, □, △, ↓, □, △, □, △, ↑, ○, SELECT

G

GAUNTLET: DARK LEGACY

Všechny animace
Když se hra nahrává, podržte ⊗. Po obrazovce s copyrightem se začnou přehrávat všechny animace ze hry. Tlačítkem ⊗ přeskočte k další animaci, tlačítkem START přehrávání zrušíte.
Jména
Zadejte jakékoliv z následujících kódů jako své jméno pro aktivaci cheatu.
INVULN - Nesmrtelnost
ALLFUL - Devět elixírů a klíčů
1OOOOK - 10 tisíc zlata za každý level
QCKSHT - Rychlá střela
XSPEED - Rychlý pohyb
SSHOTS - Stálý super shot
MENAGE - Stálý triple shot
REFLEX - Stálý reflect shot
EGG911 - Stálý Pojo the Chicken
1ANGEL - Stálá Anti-Death
OOOOOO - Stálá neviditelnost
PURPLE - Stálé turbo

GIANTS: CITIZEN KABUTO

Cheat menu
Jako kód napište ALPUN.
Obchod s cheaty
Jako kód napište LILBUDY,
pak při hře stiskněte
START+↑ .
Nesmrtelnost
Jako kód napište MOLITOR.
Výběr úrovně
Jako kód napište MBP4UJP.
Neomezená munice
Jako kód napište FALLOUT.
Neomezené palivo v JetPacku
Jako kód napište 38HK.
Nekonečná mana
Jako kód napište BGDA.
Rychlejší pohyb
Jako kód napište THEHARE.
Pohled zpředu
Jako kód napište ⊗TRASEE.
Přiblížení
Jako kód napište CLOSEUP.
Pohled zpředu při hře za Kabuta
Jako kód napište KVIEW.
Vícebarevná grafika
Jako kód napište DOROTHY.
Červená grafika
Jako kód napište ANGRY.
Zelená grafika
Jako kód napište SNIPEME.
Modrá grafika
Jako kód napište UDDOIT2.

GRADIUS 3 A 4: MYTHOLOGY OF REVIVAL

Zvýšení účinnosti dvojitých střel
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □, △.

Zvýšení účinnosti laseru
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊗, ○.

GRAN TURISMO 3 A-SPEC

Profi obtížnost
Vyberte Arcade mód, označte obtížnost „Hard" a podržte L1+ R1, dokud se nezmění na „Professional".

GRAND THEFT AUTO 3

Tank
Při hře stiskněte ○, ○, ○, ○, ○, ○, R1, R2, L1, △, ○, △
Dodo
Při hře stiskněte →, R1, ○, L1, R2, ↓, L1, L1
Snížení stupně pronásledování
Při hře stiskněte R2, R2, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
Zvýšení stupně pronásledování
Při hře stiskněte R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →, ←
Všechny zbraně
Při hře stiskněte R2, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Plné zdraví
Při hře stiskněte R2, R2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Neprůstřelná vesta
Při hře stiskněte R2, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Peníze
Při hře stiskněte R2, R2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Zničení všech aut
Při hře stiskněte R2, R2, L1, L1, R2, R2, △, □, ○, △, L2, L1
Hopsavá auta
Při hře stiskněte L1, L1, R2, L1, ←, L1, L1, △. Tlačítkem L3 nebo R3 donutíte auto skákat
Krev, krev, více krve
Při hře stiskněte □, L1, ○, ↓, L1, L1, △, →, L1, ⊗
Mlha
Při hře stiskněte L1, L2, L1, R2, R2, L1, L2, ⊗
Zamračené počasí
Při hře stiskněte L1, L2, L1, R2, R2, L1, L2, □
Déšť
Při hře stiskněte L1, L2, L1, R2, R2, L1, L2, ○
Normální počasí
Při hře stiskněte L1, L2, L1, R2, R2, L1, L2, △
Urychlení hry
Při hře stiskněte ○, ○, ○, □, □, □, □, L1, △, ○, △
Jiné oblečení
Při hře stiskněte →, ↓, ←, ↑, L1, L2, ↑, ←, ↓, →
Uřvaní civilisté
Při hře stiskněte ↓, ↑, ←, ↑, ⊗, L1, L2, L2, L1
Agresivní civilisté
Při hře stiskněte ↓, ↑, ←, ↑, ⊗, L1, L2, L1, L2
Šílení civilisté
Při hře stiskněte
L2, L1, △, ⊗, L2, L1, ↑, ↓
Chuligán
Jděte ke stěně a stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, L2, L1, L2, L2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑. Postava se vymoční na stěnu a policisté vás začnou stíhat za vandalství

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Všechny zbraně #1
L1, L2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Všechny zbraně #2
L1, L2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←
Všechny zbraně #3
L1, L2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓
Plné brnění
L1, L2, L1, ⊗, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Plné zdraví
L1, L2, L1, ○, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Spáchání sebevraždy
→, L2, ↓, L1, ←, ←, L1, L1, L2, L1
Zvýšení úrovně Wanted
L1, L1, ○, L2, ←, →, ←, →, ←, →
Snížení úrovně Wanted
L1, L1, ○, L2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
Sekáč (některé ženy jdou za vámi)
○, ⊗, L1, L1, L2, ⊗, ⊗, ○, △
Změna oblečení
→, →, ←, ↑, L1, L2, ←, ↑, ↓, →
Hrajte jako Ricardo Diaz
L1, L2, L1, L2, ↓, L1, L2, L2
Hrajte jako Lance Vance
○, L2, ←, ⊗, L1, L1, ⊗, L1
Hrajte jako Candy Suxxx
○, L2, ↓, L1, ←, →, L1, L1, ⊗, L2
Hrajte jako Ken Rosenberg
→, L1, ↑, L2, L1, →, L1, L1, ⊗, L1
Hrajte jako Hilary King
L1, ○, L2, L1, →, L1, L1, ⊗, L2
Hrajte jako Love Fist Guy #1
↓, L1, ↓, L2, ←, ⊗, L1, L1, ⊗, ⊗
Hrajte jako Love Fist Guy #2
L1, L2, L2, L1, →, L2, ←, ⊗, □, L1
Hrajte jako Phil Cassidy
→, L1, ↑, L2, L1, →, L1, L1, →, ○
Hrajte jako Sonny Forelli
○, L1, ○, L2, ←, ⊗, L1, L1, ⊗, ⊗
Hrajte jako Mercedes
L2, L1, ↑, L1, →, L1, →, ↑, ○, △
Vykouzlit Rhino
○, ○, L1, ○, ○, ○, L1, L2, L1, △, ○, △
Vykouzlit Bloodring racer
↓, L1, ○, L2, L2, ⊗, L1, L1, ←, ←
Vykouzlit Bloodring Banger
↑, →, →, L1, →, ↑, □, L2
Vykouzlit Hotring racer #1
L1, ○, L2, →, L1, L2, ⊗, ⊗, □, L1
Vykouzlit Hotring racer #2
L2, L1, ○, →, L1, L1, →, ↑, ○, L2
Vykouzlit Romero's Hearse
↓, L2, ↓, L1, L2, ←, L1, L1, ←, →
Vykouzlit Love Fist
L2, ↑, L2, ←, ←, L1, L1, ○, →
Vykouzlit Trashmaster
○, L1, ○, L1, ←, ←, L1, L1, ○, →
Vykouzlit Sabre Turbo
→, L2, ↓, L2, L2, ⊗, L1, L1, ○, ←
Vykouzlit Caddie
○, L1, ↑, L1, L2, ⊗, L1, L1, ○, ⊗
Zničení aut
L2, L2, L1, L1, L2, L2, □, △, ○, △, L2, L1
Agresivní řidiči
L2, ○, L1, L2, ←, L1, L1, L2, L2
Růžová auta
○, L1, ↓, L2, ←, ⊗, L1, L1, →, ⊗
Růžová auta
○, L1, ↓, L2, ←, ⊗, L1, L1, →, ○
Černá auta
○, L2, ↑, L1, ←, ⊗, L1, L1, ←, ○
Letící auto
→, L2, ○, L1, L2, ↓, L1, L1
Perfektní ovládání vozu
△, L1, L1, ←, L1, L1, L2, L1
Slunečné počasí
L2, ⊗, L1, L1, L2, L2, L2, ↓
Oblačné počasí
L2, ⊗, L1, L1, L2, L2, L2, △
Zamračené počasí
L2, ⊗, L1, L1, L2, L2, L2, □
Bouřka
L2, ⊗, L1, L1, L2, L2, L2, ○
Mlha
L2, ⊗, L1, L1, L2, L2, L2, ⊗
Zrychlení času
○, ○, L1, □, L1, □, □, □, L1, △, ○, △
Zpomalení času
△, ↑, →, ↓, □, L2, L1
Nepokoje na ulicích
↓, ←, ↑, ←, ⊗, L1, L1, L2, L1
Obyvatelé vás nenávidí
↓, ↑, ↑, ↑, ⊗, L2, L1, L2, L2
(Poslední dva cheaty nelze vypnout)

GRAVITY GAMES

Hlavní kód
Jako cheat zadejte LOTACRAP.
Maximální statistiky u všech jezdců
Jako cheat zadejte MAXSTATS.
Všechna kola
Jako cheat zadejte PIKARIDE.
Dennis McCoy's
Jako cheat zadejte DMCDMAN.
Bobby Bones
Jako cheat zadejte BONEGUY.
Ptačí mozky
Jako cheat zadejte FLYAWAY.
Nažhavená dívčina
Jako cheat v zadejte BADGIRL.
Angus Sigmund
Jako cheat zadejte SIGMAN.
Babička
Jako cheat zadejte OLDLADY.
Bonusový level 1
Jako cheat zadejte OILSPILL.
Bonusový level 2
Jako cheat zadejte CHOOCHOO.
Bonusový level 3
Jako cheat zadejte ARTRIDER.
Bonusový level 4
Jako cheat zadejte ARTCOMP.
Bonusový level 5
Jako cheat zadejte FUZYDIRT.
Bonusový level 6
Jako cheat zadejte VOLCANO.
Bonusový level 7
Jako cheat zadejte PAVEMENT.
Bonusový level 8
Jako cheat zadejte GGFLYER.
Bonusový level 9
Jako cheat zadejte MUDPUDLE.
Bonusová FMV sekvence 1
Jako cheat zadejte ANDFMV.
Bonusová FMV sekvence 2
Jako cheat zadejte DMCFMV.
Bonusová FMV sekvence 3
Jako cheat zadejte JAMFMV.
Bonusová FMV sekvence 4
Jako cheat zadejte LEIFMV.
Bonusová FMV sekvence 5
Jako cheat zadejte MATFMV.
Bonusová FMV sekvence 6
Jako cheat zadejte REUFMV.
Bonusová FMV sekvence 7
Jako cheat zadejte FUZFMV.

GUNGRIFFON BLAZE

Lepší vybavení
Jako jméno pilota zadejte „FAE MASTER!", jako zemi Mexiko a pohlaví žena.

GUILTY GEAR X

Speciální kostýmy
Různé zbarvení kostýmů při výběru postav získáte stisknutím START, dvouvteřinovým držením
△ nebo ⊗.
Hra za robotického Kye
Aktivujte mód Guilty Gear a v obrazovce výběru postav vyberte Ky.
Odemknutí Dizzyho
Na obrazovce „Press Start" stiskněte ↓, →, →, ↑. Nebo dosáhněte 30. level v režimu Survival a poražte Dizzyho
Mod Guilty Gear
V režimu Survival dosáhněte 100. levelu a poražte finálního soupeře. Mód Goulty Gear si poté můžete aktivovat v Options.

H

HALF LIFE

Nesmrtelnost
Stiskněte
←, □, ↑, △, →, ○, ↓, ⊗
Neomezená munice
Stiskněte
↓, ⊗, ←, ○, ↓, ⊗, ←, ○
Zpomalení
→, □, ↑, △, →, □, ↑, △
Neviditelnost
←, □, →, ○, ←, □, →, ○
Mód Alien
↑, △, ↑, △, ↑, △, ↑, △
Jiná gravitace
↑, △, ↓, ⊗, ↑, △, ↓, ⊗

HITMAN: CONTRACTS
Dokončení mise s hodnocením Silent Assasin
Při hře zadejte R2, L2, ↑, ↓, ⊗, →+↓, ◎, ⊗, ◎, ⊗
Výběr úrovně
R2, △, ◎, ←, ↑, →, L2, R2

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
Výběr úrovně
V hlavním menu stiskněte L2, L2, ↑, ↓, R2, △, ◎
Přeskočení úrovně
V hlavním menu stiskněte L2, L2, ↑, ↓, ⊗, L3, ◎, ⊗, ◎, ⊗
Nesmrtelnost
V hlavním menu stiskněte L2, L2, ↑, ↓, ⊗, R3, L2, R2, L1
Všechny zbraně
V hlavním menu stiskněte L2, L2, ↑, ↓, ⊗, ↑, R2, ⊗
SMG a 9mm pistole SD
V hlavním menu stiskněte L2, L2, ↑, ↓, ⊗, ↑, L2, R2
Plné zdraví
V hlavním menu stiskněte L2, L2, ↑, ↓, ⊗, ↑, ↓
Nabití
V hlavním menu stiskněte L2, L2, ↑, ↓, ⊗, R1, R1
Zpomalení
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ⊗, ↑, L2
Pěstní mód
V hlavním menu stiskněte L2, L2, ↑, ↓, ⊗, ↑, ↑
Jiná gravitace
V hlavním menu stiskněte L2, L2, ↑, ↓, ⊗, L2, L2
Bombový mód
V hlavním menu stiskněte L2, L2, ↑, ↓, ⊗, ↑, L1
Režim Megaforce
V hlavním menu stiskněte L2, L2, ↑, ↓, ⊗, R3, R2
Nastřelovací mód
V hlavním menu stiskněte L2, L2, ↑, ↓, ⊗, L1, L1

I

I-NINJA
Způsobují vám nepřátelé problémy a nenechají vás pokliđně projít? Jednoduše zapauzujte hru a zadejte některý z následujících kódů. Během okamžiku se z vás stane nepřekonatelný ninja. Jak snadné...
Velké hlavy
Držte L1 a stiskněte △ x4, pusťte L1 a podržte L1 a stiskněte △ x2, podržte L1 + R1 a stiskněte △, ◎, △
Vylepšení meče
Držte L1 + R1 a stiskněte ◎, □, ◎, △ x2, □, ◎, □.
Dokončení současné mise
Držte R1 a stiskněte □ x3, ◎, pusťte R1 a podržte L1, pak stiskněte △ x2, pusťte L1 a podržte L1, nyní stiskněte □ x2.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2
Skryté týmy
Legendární Anglie - vyhrajte pohár euro za Anglii
Legendární Argentina - vyhrajte americký pohár za Argentinu
Legendární Holandsko - vyhrajte pohár euro za Holandsko
Legendy Brazílie - vyhrajte americký pohár za Brazílii
Evropský All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Evropy
Asijský All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Asie
Americký All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Ameriky
Africký All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Afriky
Světový All-Stae - vyhrajte mezinárodní pohár s libovolným týmem po vyhrání všech předchozích All-Star týmů

J

JAK AND DAXTER
Nekonečná energie
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ←, ↓, →, ⊗, △

JAK & DAXTER 2
Cheat není ověřený. V hlavním menu stiskněte ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, →, ←, →, ←, →, ←, □, ◎, △, ⊗, ◎, □, ⊗, △ a zpřístupní se vznášedlo.

JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE
Nesmrtelnost
Podržte L1 + R2 a stiskněte ↑, ↓, ◎, ◎, ↓, ↓, ↓, ←, ◎. Začněte hrát a při hře stiskněte START. Poté podržte ↓ + R2 + R1 a stiskněte ◎, ◎, R1, ◎, L1, □, □, ◎.

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS WORLD
Měsíční gravitace
V hlavním menu namačkejte ↑, ↑, ↑, ↑, L1, □, ◎
Neomezené turbo
V hlavním menu namačkejte R2, L1, □, ◎, ◎, ◎

JONNY MOSELEY MAD TRIX
Cheatový mód
Na obrazovce s nápisem „Press Start" podržte tlačítka v následujícím pořadí R2 + L3 + L1 + ↓ + □ + ◎

K

KARAOKE STAGE
Neměte smysl pro rytmus? Nedokážete zazpívat výšku? Cítíte se jako Julián? Už nemusíte! Prostě jenom zadejte tyhle fantastické cheaty na úvodní obrazovce a odemknete si hodně zajímavé efekty, nebo třeba tajné písničky a místa! Dodáváme, že zadáním cheatu se zbavíte možnosti uložitu hru. Budete muset resetovat PS2 a začít novou hru - teprve pak vám dovolí uložit pozici.

ZMĚNA POHLAVÍ ANIMACÍ
L3, R3, L3, R3, ↓, ↓, ↑, ↑, ↓, ○
BANÁN MÍSTO MIKROFONU
R3, R3, L3, L3, ↓, ↓, ○, ○, ○, ○
KARTÁČEK MÍSTO MIKROFONU
R3, R3, L3, L3, ↓, ↓, ○, ○, ○, ○
VELKÉ OČI
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ○, ○
VELKÉ HLAVY
↑, ↓, ↑, ↓, →, →, ←, ←, ○, ○
MALÉ HLAVY
↓, ↓, ↑, ↑, ←, →, ↓, ↑, ○, ○
SKLENĚNÁ POSTAVA
→, ←, →, ←, ↑, ↑, ↓, ↓, ○, ○
TEMNÁ LESKLÁ POSTAVA
←, →, ←, →, ↓, ↓, ↑, ↑, ○, ○
KOVOVÁ POSTAVA
L3, R3, →, L3, ↑, ↑, ←, ↑, ○, ○
PRŮHLEDNÁ POSTAVA
R3, L3, L3, R3, ○, ○, →, →, L3, L3
DIVNÉ ZVUKY PUBLIKA
R3, R3, R3, R3, ↑, ←, → ↓, ○, ○
ODEMKNUTÍ VŠECH POSTAV
L3, L3, R3, L3, ↑, ←, ↑, →, ○, ○
ODEMKNUTÍ VŠECH OBLEKŮ
L3, L3, R3, L3, ↑, ←, ↑, →, ○, ○
ODEMKNUTÍ VŠECH MÍST
○, ○, ○, ○, ↑, ↓, ←, →, L3, L3
ODEMKNUTÍ VŠECH VIDEÍ
○, ○, ○, ○, ↑, ←, →, ↑, L3, R3

KELLY SLATER'S PRO SURFER
Aktivační kód
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 7145558092
Všichni surfeři
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 9495556799
Výběr úrovně
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 3285554497
Všechna prkna
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 6195554141
Všechny obleky
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 7025552918
Všechny triky
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 6265556043
Hotové úkoly
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8565558792
Statistiky na maximu
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 2125551776
Vyšší skoky
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 2175550217
Perfektní rovnováha
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 2135555721
Pohled z vlastních očí
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8775553825
Hraní za Tony Hawka
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 3235559787
Hraní za Freaka
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 3105556217
Hraní za Travise Pastrana
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8005556292
Hraní za Rainbow
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8185555555
Hraní za Tiki God
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8885554506
b
vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8185551447

KENGO: MASTER OF BUSHIDO
Hra za studenta
Při výběru postavy podržte L1 + R2 + L1 + R1.

Skryté postavy
Dohrajte hru dokonce a po projití Doja se vám postupně vybarví siluety bojovníků.

Finální postava
Po dohrání hry se vám zpřístupní poslední postava. Vyberete ji podržením L1 + R1 + R2 + L2 a stisknutím ⊗.

KESSEN
Hrajte za West
Dohrajte hru s Eastem.

Battle Mode
Dohrajte hru s Eastem i Westem pro odemknutí nové volby v hlavním menu.

KNOCKOUT KINGS 2001
Bonusové postavy
Následující kódy zadávejte na místo jména
Ashy Knucks - MECCA
Barry Sanders - MRBARRY
Bernardo Osuna - OSUNA
Chuck Zito- ZITO
Charles Hatcher - HATCHER
David Bostice - BOSTICE
David Defiagbon - DEFIAGBN
David DeMartini - DEMART
Jason Giambi - JGIAMBI
Joe Mesi - BAILEY
John Botti - JBOTTI
Junior Seau - JRSEAU
Muhammad Ali - SBATISTE
Owen Nolan - OWNOLAN
Ray Austin - AUSTIN
Steve Francis - STEVEF
Trevor Nelson - NELSON

KYA
Kódy zadávejte v obrazovce pauzy nebo v hlavním menu
Bonusová galerie (HM) - △, ↑, ◎, →, ↓, ↓, □, ←
Doplnění energie (P) - L1, L2, R2, R1, ↑, ↑, ←, □, →, ◎, START
Zmenšený Jamgut (P) - L2, R2, ◎, L2, R2, R2, ←, R2, △

L

LARGO WINCH
Cheat mód
V hlavním menu namačkejte Select, □, □, ◎, ◎, △, □, △, ◎

LE MANS 24 HOURS
Zadejte následující kódy jako jména v šampionátu:
Odemknutí všech tratí - SPEEDY
Odemknutí všech aut - ACO
Odemknutí všech šampionátů - NUMBAT
Prohlédnutí titulků - HEINEY

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2
Začínáte se Soul Reaverem a železným brněním
V hlavním menu stiskněte L1, R1, L2, R2, □, ◎, △

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2
Bonusové materiály
Stiskněte v hlavním menu ←, △, →, △, ↓, ◎, ⊗
Fire Reaver
Přerušte hru, podržte L1 a stiskněte ↓, ◎, △, ↑, →, ◎

LEGENDS OF WRESTLING
Zpřístupnění všech postav
V hlavním menu stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, △, △, □

LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR
Doplnění zdraví
Při hře stiskněte R2, L2, L1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
1000 Arthurových vojáků
Při hře stiskněte R2, L2, L1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
1000 Gweneveriných vojáků
Při hře stiskněte R2, L2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

LEGO RACERS 2 HRANÍ ZA MARŤANA
V hlavním menu stiskněte →, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑
Tratě na Marsu
V hlavním menu stiskněte ←, ←, →, →, ←, ←, →, →, ↓, ←, →

Širokoúhlý mód
v hlavním menu stiskněte ←, ←, ←, →, →, →, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, →, →, →

LETHAL SKIES 2
Kódy zadávejte v hlavním menu
Všechny mise v kampani - ↓, R2, R1, ↑, ↑, L1, L2, L1, START
Všechny mise v Dogfight - R1, R1, R1, L2, L2, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, START
Všechny letadla v kampani - L2, L2, Right, R1, R1, R1, ←, ←, L2, L2, L2, R2, START
Všechny postranní mise v kampani - L1, R1, L2, R1, →, ←, ←, ↑, START
Všechny speciální mise v kampani - ←, L2, L2, L1, ↑, ↑, ↑, ↓, START
Výběr nástřiku - ←, →, ←, →, →,←, →, ←, L2, R2, R2, R2, START (Stiskněte R2 při výběru letadla v hangáru)
Všechna letadla - L2, L2, →, R1, R1, R1, ←, ←, R2, L2, L2, L2, START
Speciální nástřiky letadel - ←, →, ←, →, →, ←, →, ←, L2, L2, R2, R2, R2, START
Time Trial v tréninku - →, →, R1, R1, ↑, L1, L1, L1, START

Odemknutelná letadla
A-10 - Dohrajte misi 2 s jakýmkoli hodnocením
AV8B - Dohrajte misi 4 s jakýmkoli hodnocením
EF2000 - Dohrajte misi 6.2 s jakýmkoli hodnocením
F-14 - Dohrajte misi 1 s jakýmkoli hodnocením
F-15E - Dohrajte misi 5 s jakýmkoli hodnocením
F-22 - Dohrajte misi 10 s jakýmkoli hodnocením
F-25 - Dohrajte misi 15 s hodnocením S
F-35 - Dohrajte misi 15 s hodnocením S
F/A 18 - Dohrajte misi 7 s jakýmkoli hodnocením
F5Z - Dohrajte misi 8 s hodnocením S
JAS-39 - Dohrajte misi 3 s jakýmkoli hodnocením
S-37 - Dohrajte misi 11 s jakýmkoli hodnocením
S-47 - Dohrajte misi 16 s hodnocením A
SU-27 - Dohrajte misi 9.2 s jakýmkoli hodnocením
SU-35 - Dohrajte misi SP2 s hodnocením S
YF-23 - Dohrajte misi SP1 s hodnocením S

LMA MANAGER 2002
Peníze
Jako jméno napište MINTED.
Automatický výběr taktiky
Jako jméno napište NO BRAINER.
90% schopnosti
Jako jméno napište AWESOME.
Rychlejší běh
Jako jméno napište HYPERACTIVE.
Agresivní hráči
Jako jméno napište WHO WANTS SOME.
Vyhrání všech zápasů
Jako jméno napište RUN OF FORM.
Dostupní všichni hráči
Jako jméno napište FANTASY.
Rychlá stavba stadionu
Jako jméno napište QUICK DRY.
Rychlé uzdravování
Jako jméno napište HEALING HANDS.
Slepý rozhodčí
Jako jméno napište MUST BE BLIND.
Slunečné počasí
Jako jméno napište SUN BURN.
Deštivé počasí
Jako jméno napište UMBRELLA.

LMA MANAGER 2004
Následující kódy zadejte jako jméno na začátku nové kariéry. Potom je v menu „options" zaktivujte
Navýšení kapacity- LMA2004MA
Legrační zvuky - LMA2004MB
Duhové stopy - LMA2004MC

M

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER
Dvojnásobné poškození
Vyberte 'Electro-Cosh' v obrazovce výběru zbraní a stiskněte L1, L1, L1, R1, ⊗, ◎, ◎, ⊗, △, △
Nekonečná munice
Vyberte 'Electro-Cosh' v obrazovce výběru zbraní a stiskněte L1, L1, L1, L1, ⊗, ◎, ◎, ⊗, □, □
Nesmrtelnost
Vyberte 'Electro-Cosh' v obrazovce výběru zbraní a stiskněte L1, L1, L1, R1, ⊗, ◎, ◎, ⊗, □, △.

MADDEN NFL 2001
Madden Millenium Team
Abyste získali tajný tým, musíte

získat všech 296 Madden karet ve zlatě!

MAFIA

Oblíbili jste si tuhle hru, která vznikla v České republice? S cheaty si ji oblíbíte ještě více...

Bigfoot Truck
Dojeďte ve všech tratích šampionátu jako první.

Neomezená munice
Dokončete celou hru a pak ji začněte znova.

MANHUNT

Cheaty nelze aktivovat dřív, než projdete úrovně napsané v závorce s pětihvězdičkovým hodnocením, které lze získat pouze v obtížnosti „Hardcore". Cheat pak aktivujte v úvodní obrazovce

Běžec (1 a 2)
R2, R2, L1, L2, ←, →, ←, →

Tichý režim (3 a 4)
L1, L1, L2, L1, →, ←, ←, ←

Regenerace (5 a 6)
R2, →, ○, L2, L2, R2, ↓, ○, ←

Vybuchující nepřátelé (7 a 8)
L1, L1, △, ○, R1, L2, L1, ↓

Plná výzbroj (9 a 10)
L1, R2, L1, L2, ↓, ↑, ←, ↑

Super pěst (11 a 12)
L1, △, △, △, ○, ○, ○, L1

Králičí kostým (13 a 14)
←, L1, L1, △, L1, L1, R1, L1

Opičí kostým (15 a 16)
R1, R1, L2, ↓, △, R1, ○, ↓

Neviditelnost (17 a 18)
R1, R1, R1, ↓, R1, ↓, ○, ↑

Prasečí kostým (19 a 20)
↑, ↓, ←, ←, L1, L2, L1, L1

Nesmrtelnost
Po dohrání hry ve Fetish módu zadejte následující kód ↓, ↓, ○, ↑, R1, △, R1, L2, ↑, ↑, L1, △

MARK OF KRI

Vypnutí umělé inteligence protivníků
⊗, ○, ○, ○, ⊗, R1, R1 R1, ⊗, ○, R1, ⊗

Lékárničky doplňují celou energii
⊗, ⊗, ⊗, ⊗, R1, R1, R1, ○, ○, ○, ○

Nesmrtelnost
R1, ○, ⊗, R1, ○, R1, ⊗, ○, ⊗, R1, ○, ⊗

Silnější nepřátelé
⊗, ○, R1, R1, ⊗, R1, ○, ○, ⊗, ○, ○, ⊗

Nekonečné šípy
⊗, ○, R1, R1, ⊗, R1, ○, ○, ⊗, R1, R1, ⊗

Slabí nepřátelé
⊗, ○, ○, R1, ⊗, R1, R1, ○

MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

Všechny úrovně mimo Road Trip
jděte na obrazovku s nápisem „Press Start" a rychle namačkejte R1, →, →, △, ↓, R1.

MAX PAYNE

Osm Painkiller Pillů
Zapauzujte hru a stiskněte L1, R2, R2, L1, △, ○, ⊗, R1

Všechny zbraně a plná munice
Zapauzujte hru a stiskněte L1, R2, R2, R2, △, ○, ⊗, R1

Nekonečná munice
Zapauzujte hru a stiskněte L1, R2, L1, R2, △, R1, ⊗, ○

Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L1, R2, R2, L1, L1, R2, R2. Po každém automatickém uložení se musí kód zadat znovu.

Výběr úrovně
Začněte hru a doběhněte až do podzemky. Stiskněte Start, vraťte se do hlavního menu a stiskněte ↑, ↓, ←, →, ↑, ←, ↓, ○.

MAX PAYNE 2

Odemčení všech úrovní a režimů
R1, R1, R1, ⊗, ←, →, ←, →, R1, R1, R1, ⊗, ←, →, ←, → (po startu nové hry se ukáže seznam úrovní a módů)

Druhé zakončení
Dohrajte hru v režimu „Detective" a zpřístupní se mód „Hadrboiled". Dohrajte ho a odemkne se režim „Dead on Arrival". Dokončete tento režim a uvidíte druhý konec.

MDK2 ARMAGEDDON

Kurt v boxerkách
V hlavním menu podržte R2 a R2 a stiskněte R1, R1, △ a R1. Kurt bude oblečen pouze do trenýrek.

Bláznivá kamera
Přerušte hru, podržte R2 a R2 a stiskněte ○, ⊗, ○, ⊗. Úhel kamery se změní. Zadejte totéž ještě jednou pro návrat do normálu.

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

Položku pro zadávání passwordů najdete v menu voleb
Nepřátele jdou zabít pouze headshotem - MAARIN
Režim „Always Sniper" - PUFFER
Ochrana před kulkami - TANG
Neviditelní nepřátelé - TRIGGER
Zabijte jednou ranou - HOGFISH
Odrážející se granáty - DAMSEL
Všechny položky v galerii - GARIBALDI
Nesmrtelnost - IMMORTALITY
Všichni mají velké ruce - SPINEFOOT
Muži s trhlými klobouky - SEAHORSE
Mód „Silver Bullet" - TILEFISH
Nekonečná munice - GOBY
Všechny mise - BUTTERFLY

METAL GEAR SOLID 2 DEMO

Pusa
V místnosti se skříňkami vlezte do skříňky s plakátem holky. Uvnitř stlskněte a podržte R1 pro zazoomování. Snake ji políbí!

Perverzní stráže
Otevřete skříňku s obrázkem holky v bikinách a „zavolejte" stráže. Schovejte se v jiné skříňce a sledujte stráže. Normálně by prohledali místnost, ale teď se budou věnovat obrázku, za chvíli odejdou...

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Bonusy za nasbírané medaile
Poté, co nasbíráte všechny medaile v jednotlivých misích, zpřístupní se vám různá videa. Ta potom naleznete v sekci „Movies". Budete se moci podívat na „Making of" a „History of" u každé mise, v níž jste získali medaile.

Doplnění energie
Až narazíte na chleba, snězte ho. Nejen že dobře chutná, ale i uzdravuje.

Kódy do Enigmy
Monkey - misi dokončíte se zlatými hvězdami
Whatyouget - zabijte jednou ranou
Lemur, Gorilla, Baboon, Orangutan - tajné mise
Whereru - neviditelní nepřátelé
Boing - hopsavé granáty
Longshot - sniper mód
Urtherman - zemřete po první ráně
Timewarp - získáte zlaté hvězdy v předchozím levelu
Glassjaw - nepřátelé jdou zabít pouze headshotem
Bulletzap - kulky vám neublíží
Habrdashr - pánové v kloboucích

Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte R2, L1, ○, L1, △, L2, Start, R2.

Neomezená munice
Zapauzujte hru a stiskněte ○, L2, R2, L1, Start, R2, △, Start.h

MEN IN BLACK 2: ALIEN ESCAPE

Následující kódy zadávejte v obrazovce s nápisem „Press start". Hra pak nejde ukládat

Nesmrtelnost
→, ⊗, R1, △, ↑, L2, ⊗, ←, L1, ○, ⊗, R2

Všechny zbraně
↑, ↓, ⊗, R2, R1, △, △, ←, ○, L1, L1, →

Výběr úrovně
R2, △, ←, ○, R2, L2, R2, ←, ↑, ⊗, ↓, L2, R2

Plný blesk
←, →, ↑, ↓, L1, ○, △, L2, ←, ↓, R2, R2

Plné Homingy
→, ↑, R2, L1, ←, ←, L1, ←, ○, ←

Plný paprsek
←, ○, △, →, L1, R2, ←, R1, L1, △

Zaplněná oblast
←, ⊗, △, ↑, ⊗, ↓, R2, L2, ←, L2

Hra bez power-upů
↓, ↑, ⊗, R2, ↓, ↑, ⊗, R2, L1, L2, R2, ○

Boss mód
L1, △, ↓, ↓, ⊗, L2, ←, R2, →, △, L2, L1

Tréninkové mise
R2, ↑, L2, ←, △, ⊗, R1, ○, →, R1, R2, ○

Data agentů
↑, ↓, ○, L2, ←, L2, →, ⊗, L2, R2, ↑, L1

Data vetřelců
R2, L1, ○, L2, ↓, △, R1, →, ⊗, ←, L2, △

MGS2: SUBSTANCE

Stealth (neviditelnost) a Bandana (neomezená munice pro Snaku)
Hru na tankeru dohrajte na tři různé obtížnosti s celkovým součtem 120 psích známek

Stealth (neviditelnost) a Wig (neomezená munice pro Raidena)
Hru v čističce dohrajte na tři různé obtížnosti se všemi psími známkami

Sluneční brýle
Po druhém dohrání bude mít Snake i Raiden sluneční brýle

Odemčení obtížnosti European Extreme
Dokončete hru na normální obtížnosti

Mód Boss survival
Dokončete Sons Of Liberty na jakoukoli obtížnost

Mód Photograph
Dokončete režimy bomb, hold up a eliminate a ve VR misích získáte fotograf

Ninja Raiden
Splňte 50% VR misí za Raidena

Raiden X
Splňte úkoly z VR misí na 100% jako Raiden a Ninja Raiden

Pliskin
Splňte 50% VR misí za Snaka

Tuxedo Snake
Udělejte za Pliskina 100% misí z VR

Snake z původního MGS
Udělejte celé VR mise za Snaka, Pliskina, Tuxeda Snake, Raidena, Ninja Raidena, and Raidena X

Jiné zakončení
Dohrajte Snakův scénář a odemkněte M9. Začněte hru a používejte M9 na bosse k jejich eliminaci.

MIDNIGHT CLUB: STREET RACING

Bugina
Vložte paměťovou kartu s uloženou pozicí ze hry *Smuggler's Run* - budete moci použít Dune Buggy z této hry.

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

Železný Mike
Dohrajte módy "Tyson's Challenge" a "Iron Mike". Získáte přístup k lepšímu Mikovi

Zpřístupnění boxerů
Vyhrajte bronzový, stříbrný a zlatý pásek a získáte všechny borce v režimu pro jednoho hráče. Abyste pak získali i samotného Mika Tysona, budete ho muset porazit ve finálovém utkání o zlatý pás.

Zpřístupnění boxerů, ringů, herních módů a dalších věcí
Na titulní obrazovce po objevení výzvy „Press Start" zadejte následující kódy.

Všichni boxeři, arény a režimy:
R2, ○, R2, R2

Další kostýmy a textury:
L1, L1, ⊗, ⊗, △, ⊗

Titulky (pozměněné):
⊗, △, R2, ○

Velké hlavy:
R2, ○, ↑, ↓

Malé hlavy: R2, ○, ↓, ↑

2D mód: ↓, ↑, ○, R2

Mutanti:
R2, ←, ↑, △

MINORITY REPORT

Nesmrtelnost
Jako kód zadejte LRGARMS

Výběr úrovně
Jako kód zadejte PASSKEY

Přeskočení úrovně
Jako kód zadejte QUITER

Všechny komba
Jako kód zadejte NINJA

Všechny zbraně
Jako kód zadejte STRAPPED

Maximum munice
Jako kód zadejte MRJUAREZ

Maximální poškození
Jako kód zadejte SPINACH

Zdraví navíc
Jako kód zadejte BUTTER↑

Hraní za klauna
Jako kód zadejte SCARYCLOWN

Hraní za trestance
Jako kód zadejte JAILBREAK

Hra za GI
Jako kód zadejte GNRLINFANTRY

Hra za Lizarda
Jako kód zadejte HISSSS

Hra za Moseleye
Jako kód zadejte BIGLIPS

Hraní za Naru
Jako kód zadejte WEIGHTGAIN

Hraní za Nikki
Jako kód zadejte HAIRLOSS

Hraní za robota
Jako kód zadejte MRROBOTO

Hraní za superhrdinu
Jako kód zadejte S↑ERJOHN

Hraní za zombí
Jako kód zadejte IAMSODEAD

Volné míření
Jako kód zadejte FPSSTYLE

Arény „bolesti"
Jako kód zadejte MAXIMUMHURT

Štít
Jako kód zadejte STEEL↑

Baseballová pálka
Jako kód zadejte SLUGGER

Hadrová panenka
Jako kód zadejte CLUMSY

Tlačítko zpomalení
Jako kód zadejte SLIZOMIZO

Odrážející se muž
Jako kód zadejte BOUNZMEN

Přecpané lokace
Jako kód zadejte CLUTZ

Dramatický konec
Jako kód zadejte STYLIN

Závěrečná sekvence
Jako kód zadejte WIMP

Výtvarné návrhy
Jako kód zadejte SKETCHPAD

Všechny FMV sekvence
Jako kód zadejte DIRECTOR

nevybírat
Jako kód zadejte DONOTSEL

MONSTERS, INC.

99 životů
při hře podržte L1+L1 a stiskněte ○, ○, ○, △, R1, ⊗, △

plné zdraví
při hře podržte L1+L1 a stiskněte ○, ○, ○, R1, △, ⊗, △

plný ukazatel strašení
při hře podržte L1+L1 a stiskněte ○, ○, ○, R1, R1, ⊗, △

MOTO GP

Odemčení Klonoy
Vyhrajte Challenge 22 a získáte Klonou jako jezdce.

MOTOR MAYHEM

Nesmrtelnost
Při hře v Endurance podržte L1 + L1 + L2 + R2 a rychle stiskněte ←, →, →, ○, R1.

Beze zbraní
Při hře podržte L1 a stiskněte ⊗, ⊗, R1.

Štít
V cheatové obrazovce aktivujte „Instant Combo", podržte L1 a stiskněte △, R1, △, R1.

MR MOSQUITO

Minihry pro dva hráče
Po zapnutí PS2 držte na druhém ovladači Start + Select

Ovládání je následující:
Dopředu - R1
Skok - ⊗
Super útok - △ (pokud je ukazatel plný), ⊗ vyskočte a stiskněte △
Mamka Moskyt - v obrazovce výběru hráče držte L1 a stiskněte ↑, →, ←, ↓, R1, R1, L1, L1, L1
Tatík Moskyt - v obrazovce výběru hráče držte L2 a stiskněte ↑, →, ←, ↓, R1, R1, L2, L2, L2

MUSIC 3000

Tajný skin
V hlavním menu stiskněte Select, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →

Tajný skin 2
V hlavním menu stiskněte Select, ←, ←, →, →, ←, ←, →, →, ←, ←, →, →

Tajný skin 3
V hlavním menu stiskněte Select, ← 3x, → 3x, ← 3x, → 3x

Tajný skin 4
V hlavním menu stiskněte Select, ← 4x, → 4x, ← 4x

Tajná skladba
V hlavním menu stiskněte Select, ↑, ↓, ←, →, ↑,

MX 2002 FEATURING RICKY CARMICHAEL

výběr kola
spusťte hru pro dva hráče. na prvním ovladači držte L1 + L2 a stiskněte ↑, ↓, ←, →, △. Pak na druhém ovladači stiskněte △ + L2 + R2 + ⊗

MX UNLEASHED

Kódy zadávejte v menu cheatů, které najdete v obrazovce „průběhu hry"
Kubatura 50cc - SQUIRRELDOG
Všechny bonusy - CLAPPEDOUT
Reálné chování motorek - SWAPPIN

Po kolena v bahně? Co takhle zkusit některý z našich cheatů, které se zadávají v Cheat menu, které najdete v hlavní Options menu.

Odemknutí supercross tratí STUPERCROSS
Odemknutí freestyle tratí BUSTBIG
Odemknutí národních tratí ECONATION
Zlepšení AI úrovně OBTGOFAST
AI bowling WRECKINGBALL
Odemknutí 50cc motorek SQUIRRELDOG
Odemknutí 500cc motorek BIGDOGS
Odemknutí pro fyziky SWAPPIN
Odemknutí všech strojů MINIGAMES
Odemknutí všech bonusů CLAPPEDOUT

N

NBA HOOPZ

Cheaty
Zadejte následující kódy v obrazovce Vs předtím, než začne zápas:
Nekonečné turbo - R2, x3, ⊗, ○ x2, ↑
Malé hlavy - R1 x3, ⊗ x3, ←
Pláž - ⊗ x2, ○ x3, ←
Ulice - R1 x3, ⊗ x2, ←

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Následující cheaty zadávejte v hlavním menu
Volné části - ⊗, ⊗, △, ⊗
Nekonečné nitro - ⊗, ○, △, △, ⊗, ⊗, ○
Odemčení všech okruhů - ↓, L1, L1, R1, R2, R2, R2, R1
Odemknutí všech tratí (Drag) - →, R1, ←, L1, R1, L1, L2, R2
Odemknutí všech tratí (Drift) - ←, ←, ←, ←, →, R2, L1, L2
Odemknutí všech tratí (Sprint) - ↑, R2, R2, L1, ↓, ↓, ↓
Jiné fyzikální vlastnosti auta - L1, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, L1

NEED FOR SPEED 2: HOT PURSUIT
Všechny kódy se zadávají v hlavním menu.
Odemknout BMW Z8:
R2, →, R2, →, R2, △, R2, △
Odemknout HSV Coupe GTS:
L1, R2, L1, R2, L1, △, L1, △
Odemknout McLaren F1 LM:
R2, L1, R2, L1, △, →, △, →
Odemknout Porsche Carerra GT:
←, →, ←, →, L1, R2, L1, R2
Odemknout Ferrari F50:
L1, △, L1, △, →, R2, →, R2
Odemknout Ferrari F550:
L1, R2, L1, R2, →, L1, →, L1

NHL 2001
Super útočník
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako Peter Forsberg nebo Jaromir Jagr.
Super obránce
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako Sandis Ozolinsh nebo Chris Pronger.
Super brankář
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako Patrick Roy, Dominik Hasek nebo Ed Belfour.
Chlápek
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako Bruce Willis. Komentátoři ho budou nazývat „Dude".

NHL 2004
Zadejte jedno z následujících jmen a odemkne se vám speciální hráč

Theo Gobzinakis, Gabe Metal, Gob Stomper, Tom Whacker, Pat Wolfman nebo Craig Would - odemkne postavu z Gob

Terence Corso, Mike Cosgrove, Dryden Mitchell nebo Tye Zamora - odemkne postavu farmy mimozemských mravenců

NO ONE LIVES FOREVER
výběr mise
najeďte na „Load Game", držte L3 + R3 a stiskněte ⊗ pro vstup do obrazovky „Select Mission"

O

ONI
Přeskočení úrovně
Při hře stiskněte START, označte „Help" a stiskněte R2, L1, R2, R1, ○, R1, L3, R3, R2, L1.
Nesmrtelnost
Při hře stiskněte START, označte „Help" a stiskněte R2, L1, R2, R1, ○, R1, R3, L3, R3, ○.
Neomezený Phase Cloak
Při hře stiskněte START, označte „Help" a stiskněte R2, L1, R2, R1, ○, R1, L1, R3, R2, L3.
Mód rotačních kulometů
Při hře stiskněte START, označte „Help" a stiskněte R2, L1, R2, R1, ○, R1, R2, L1, L1, L3.
Antigravitační rukavice
Při hře stiskněte START, označte „Help" a stiskněte R2, L1, R2, R1, ○, R1, R3, L3, ○, R1.
Smrt jednou ranou
Při hře stiskněte START, označte „Help" a stiskněte R2, L1, R2, R1, ○, R1, L3, R3, ○, R1.
Výběr postavy
Při hře stiskněte START, označte „Help" a stiskněte R2, L1, R2, R1, ○, R1, R2, L1, R2, L1, R2.
Vyhublé postavy
Při hře stiskněte START, označte „Help" a stiskněte R2, L1, R2, R1, ○, R1, L3, R3, R1, ○.
Velké postavy
Při hře stiskněte START, označte „Help" a stiskněte R2, L1, R2, R1, ○, R1, R3, R1, ○, L3.
Velké hlavy
Při hře stiskněte START, označte „Help" a stiskněte R2, L1, R2, R1, ○, R1, START, R1, ○, START.

ONIMUSHA: WARLORDS
Bonusový oblek pro Samanosuka
Dokončete hru a uložte si vygenerovanou pozici. Začněte novou hru jako Special a Samanosuke bude nacpaný v pandím obleč ku, kterému můžete tlačítkem L1 otevírat/zavírat hlavu.
Bonusový oblek pro Kaede
Dokončete hru se všemi Flourity a hodnocením S a uložte si vygenerovanou pozici. Začněte novou hru jako Special a Kaede bude oblečená v dračím obleč ku.
FMV sekvence z Onimusha 2
Dokončete hru a uložte si vygenerovanou pozici. V položce New game vyberte „Special Report".
Minihra Oni Spirits
Dokončete hru se všemi 20 Flourity a uložte si vygenerovanou pozici. Po projití všech 20 pater získáte do nové hry neomezenou munici, Bishamon Sword a další bonusy.
Lehká obtížnost
Začněte novou hru a zemřete do patnácti vteřin. Při obtížnosti Easy nelze získat hodnocení S.
Bishamon Ocarine
Po použití Evil Plate si promluvte s vousáčem zamotaným do látky a nechejte se přenést do světa Dark Realm. V posledním 20. patře najdete v truhle bonusový předmět Bishamon Ocarine
Bishamon Sword
Po poražení Marcelusse v Demon Realm jděte do místnosti s manovou fontánou a u blokovaných dveří použijte Bishamon Ocarine.

ONIMUSHA 2
Lehká obtížnost
Začněte hru a třikrát zemřete, pak si budete moci vybrat lehkou obtížnost, ve které ale nebudete ohodnoceni
Těžká obtížnost
Dokončete hru na normální obtížnosti
Super obtížnost
Dokončete hru na těžké obtížnosti
Bonusy
Dokončete hru a zpřístupní se vám uzamčené bonusy
Mód Team Onimusha s funkcí zabití jednou ranou
Dokončete mód Team Onimusha
Ultimátní mód
Dohrajte hru na obtížnost Hard, ve „Special Features" aktivujte „Ultimate Mode"
Mód Issen
Dohrajte minihru Oni Organization
Mód Mind Twister
Dohrajte hru s posbíranými všemi kresbami co ve hře jsou
Další kostým pro Jubeie
Najděte předmět „Fashionable Goods" dohrajte hru s hodnocením S. v sekci „Special Features" si pak aktivujte extra Jubeie
Další kostým pro Oyu
Dohrajte víceným hraním hru na 100% a buďte zadobře se všema NPC. Po odemčení všech scénářů v „Scenario Route" vstupte do „Special Features" a aktivujte extra Oyu

OPERATION WINBACK
Mód Trial
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←. Podržte △ a stiskněte START

Mód Max power mode
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte R1, R2, R2, R2, L2, △, ○, △, ○. Podržte L1 a stiskněte START

Mód Sudden Death
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte R2, R2, R2, R2, ○, △, ○, △. Podržte L1 a stiskněte START

Všechny postavy v multiplayeru
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←. Podržte ○ a stiskněte START

ORPHEN: SCION OF SORCERY
Restart bitvy
Přerušte hru pokud jste v koncích. Zvolte „Equip" a objevíte se na začátku bitvy s plnou energií.

Q

QUAKE 3: REVOLUTION
Přeskočení úrovně
Při hře podržte L1 + R2 + L1 + START a stiskněte ⊗, ○, □, △, ⊗

P

PIRATES: THE LEGEND OF BLACK CAT
Hudba z SSX
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte ○, ⊗, △, R1, □, ○, L3, START, R3, L3
Více peněz
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte △, R3, L1, □, ⊗, R3, START, L3, ○, R2
Vylepšení galeony Wind Dance
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte R2, △, R3, L3, ⊗, □, R3, START, L1, ○
Neomezeně předmětů
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte △, L1, START, R2, R3, L3, □, ⊗, R3, ○
Meč
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte R3, START, R2, L3, □, ⊗, L1
Zobrazení všech pokladů
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte R3, ⊗, △, L3, ○, L1, START, L3, □, R2
Nezničitelná galeona Wind Dancer
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte START, △, L1, ⊗, R3, R2, □, R3, ○, L3
Získání všech klíčů od truhel
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte ○, START, ⊗, □, R3, L1, L3, R2, △, L3
Nesmrtelná Katarina
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte ⊗, ○, L3, △, R3, START, R3, L1, R2, □
Nekonečně Wind Boost
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte START, L1, R3, □, L3, ○, R2, △, ⊗, L3

PITFALL: THE LOST EXPEDITION
Doplnění energie
Držte L1 a L1 a pak stiskněte ←, □, ○, ↓, □, X, □ a ○ (musíte mít čutoru)
Následující cheaty zadávejte v hlavním menu při držení L1 + L1
Lost Caverns
←, →, ←, →, △, △, △
Hraní za Nicole
←, ↑, ↓, ↑, ○, ↑, ↑
Originální Pitfall
○, ○, ←, →, ○, □, ⊗, ↑, ○

PORTAL RUNNER
Přeskočení úrovně
Zapauzujte hru, držte L1 a stiskněte ○, ←, ○, →, ○, □, ←, ←, →, R2
Plná energie
Zapauzujte hru, držte R2 a stiskněte ○, ○, ○, □, □, R2, L1, ↑, **Všechny FMV sekvence**
Zapauzujte hru, držte L1 a stiskněte ←, →, ←, ↓, ↑, ↓, L1, ○, R2, □

PREMIER MANAGER
Kódy se zadávají v průběhu zápasu
Zrušení všech cheatů
Stiskněte ⊗ 10x (modrý text)
Remíza
Stiskněte ⊗ 20x (žlutý text)
Nemůžete dát gól
Stiskněte ⊗ 25x (červený text)
Soupeři nemůžou dát gól
Stiskněte ⊗ 15x (zelený text)

PRIMAL
V hlavním menu nebo sekce bonusů dohromady podržte L1, R2, L1, R2, dokud se neobjeví „Magická tabulka". Zde pak zadávejte cheaty najetím do příslušného řádku, označením písmene a za držení ⊗ šipkou ← a → vyberte písmeno. Celé slovo pak potvrďte □ a vyskočte z menu △.

Nesmrtelnost - DEMONISE
Odemčení kol ze Solum - SNOWFLIGHT
Odemčení kol z Aquis - CHARYBDIS
Odemčení kol z Setba - FLINTLOCK
Odemčení kol z Volva - SUNSTONE
Vyplnění celé karetní galerie - ARCANUM
Zabíjení jednou ranou - MORTIFIC
První bonus - SEABREEZE
Druhý bonus - AURORA
Třetí bonus - PSYCHOSIS
Čtvrtý bonus - MIRRORY
Pátý bonus - ASCENDANT

PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME
Začněte novou hru, ale zůstaňte stát na místě a neodcházejte z balkonu. Zmáčkněte a držte L3 a stiskněte sekvenci tlačítek ⊗, ○, △, ○, △, ⊗, ○, ○. Získáte přístup k tajné úrovni, která je 3D verzí původního *Prince of Persia*. Bohužel, úroveň není dodělaná, takže jí nelze dokončit.

HESLA NA KLASICKÉHO PRINCE
Level 2 KIEJSC
Level 3 DMKERC
Level 4 ACCVQC
Level 5 XRTLQC
Level 6 UHLCQC
Level 7 RXCTPC
Level 8 KBJOOC
Level 9 DFPJNC
Level 10 SWJJLC
Level 11 LAQEKC
Level 12 ZMBTOC

PRISONER OF WAR
Všechny úrovně
Jako heslo zadejte ger1eng5.
Zamčení úrovní
Jako cheat zadejte defaultm.
Všechny deníky
Jako cheat zadejte alltimes.
Všechna jádra
Jako cheat zadejte coretimes.
Žádná jádra, kromě stávajícího
Jako cheat zadejte farleymydog.
Pohled první osoby
Jako cheat zadejte Boston.
Pohled třetí osoby
Jako cheat zadejte Foxy.
Nekonečno peněz
Jako cheat zadejte Dino.
Změna velikosti hlídačů
Jako cheat zadejte Muffin.
Blbější hlídači
Jako cheat zadejte Quincy.
Vypnutí střelby
Jako cheat zadejte Fatty.

PRO EVOLUTION SOCCER
Tým Evropy (původní)
Vyhrajte European Cup za Anglii
Tým Holandska (původní)
Vyhrajte European Cup za Holandsko
Tým Německa (původní)
Vyhrajte European Cup za Německo
Tým Brazilie (původní)
Vyhrajte American Cup za Brazilii
Tým Argentiny (původní)
Vyhrajte American Cup za Argentinu
Tým světových All-Star
Vyhrajte International Cup za jakýkoli tým
Tým evropských All-Star
Vyhrajte International Cup za Francii

PRO EVO SOCCER 3
Zvednutí statistik týmu o 5 bodů
Následující čísla zadejte v Enter Code

1042 - Argentina	1055 - Australia
1000 - Austria	1001 - Belgium
1043 - Brazil	1002 - Bulgaria
1031 - Cameroon	1024 - Chile
1050 - China	
1056 - Classic Argentina	
1057 - Classic Brazil	
1058 - Classic England	
1059 - Classic France	
1060 - Classic Germany	
1061 - Classic Italy	
1062 - Classic Netherlands	
1045 - Colombia	1038 - Costa Rica
1003 - Croatia	1004 - Czech Republic
1005 - Denmark	1046 - Ecuador
1032 - Egypt	1006 - England
1007 - Finland	1008 - France
1009 - Germany	1010 - Greece
1011 - Hungary	1051 - Iran
1012 - Ireland	1013 - Italy
1039 - Jamaica	1052 - Japan
1040 - Mexico	1033 - Morocco
1014 - Netherlands	1034 - Nigeria
1015 - Northern Ireland	
1016 - Norway	1047 - Paraguay
1048 - Peru	1017 - Poland
1018 - Portugal	1019 - Romania
1020 - Russia	1054 - Saudi Arabia
1021 - Scotland	1035 - Senegal
1022 - Serbia & Montenegro	
1023 - Slovakia	1024 - Slovenia
1036 - South Africa	
1053 - South Korea	
1025 - Spain	1026 - Sweden
1027 - Switzerland	1037 - Tunisia
1028 - Turkey	1029 - Ukraine
1041 - United States of America	
1049 - Uruguay	1030 - Wales
1999 - Zvýšení statistiky všech týmů	
2999 - Snížení statistiky všech týmů	

PRO RALLY 2002
Všechna auta, tratě a režimy
Jako jméno zadejte PEROPAVO
Všechna auta
Jako jméno zadejte MACHOMAN
Všechny tratě
Jako jméno zadejte MORATA
Všechny bonusy z Arcade módu
Jako jméno zadejte THEMASTER
Všechny režimy
Jako jméno zadejte PACMAN
Mód Challenge
Jako jméno zadejte CUAQUEZ
Mód Trophy
Jako jméno zadejte MADDUCK
Šampionát v profi módu
jako jméno zadejte OOOH SI

PROJECT EDEN
Cheat mód
Najeďte do menu týmů a podržte START. Na levé an. páče stiskněte ↑ a třikrát s ní opište 360° po celém obvodu ve směru hodinových ručiček. V pravém dolním rohu se objeví ikona cheatového menu.

R

RAINBOW SIX 3
Odemčení všech misí
V hlavním menu zadejte L1, R2, R2, L1, ←, →, □, ○

RAYMAN M
Všechny postavy
Jako jméno zadejte PUPPETS, potom stiskněte R2 + ○ + □ pro aktivaci
Všechny levely
Jako jméno zadejte ALLRAYMANM, potom stiskněte R2 + ○ + □ pro aktivaci
všechny bojové arény
Jako jméno zadejte ALLFISH, potom stiskněte R2 + ○ + □ pro aktivaci
Všechny závodní okruhy
Jako jméno zadejte ALLTRIBES, potom stiskněte R2 + ○ + □ pro aktivaci
Všechny obleky
Jako jméno zadejte CARNIVAL, potom stiskněte R2 + ○ + □ pro aktivaci
Grafika z dob starého filmu
Jako jméno zadejte OLDTV, potom stiskněte R2 + ○ + □ pro aktivaci

RAYMAN 2: REVOLUTION
Cheat mód
Při hře vstupte do obrazovky voleb. Najeďte do „Sound", označte „Mute" a podržte L1 + L1. Následně stiskněte R2, R2, R2, R2, R2, R2. Nelze použít v první úrovni.

RC REVENGE PRO
Všechny vozy
V hlavním menu stiskněte L1, R2, L1, R2, ○, □
Všechny tratě
V hlavním menu stiskněte L1, L1, R2, □, ○
Odemknutí dalšího poháru
V hlavním menu stiskněte L1, L1, R2, R2

READY 2 RUMBLE: ROUND 2
Zpřístupnění všech postav a dresů
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ←, →, R2, ←, →, →, L1, L1, R2.

Zpřístupněný Freak E. Deke a Michael Jackson
V obrazovce výběru boxera stiskněte 13x R1, R2, 10x R1, R2
Hoooodně pomalý boxer
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ←, ↓, ↑, ↓, →, →, 19x R1, R2.
Více pohledů kamery
V obrazovce výběru boxera stiskněte 20x R1, R2, R1, R2, 21x R1, R2, 18x R1, R2, 9x R1, R2, 14x R1, R2, R1, R1, R1, R1, R1, R2, ←, →, ↑, ↓, R2
Prázdninové oblečení
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ←, ↓, →, ↑, 8x R1, R2, 4x R1, R2
Všechny tréninky
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ↓, ↑, ↓, ↑, 20x R1, R2
Režim velkých hlav
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, →, ↑, ↓, →, R1, R1, R1
Odemknutí všeho
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, →, ←, ←, →, ↑, ↓, 5x R1, R2
Rychlejší hra
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, →, ↑, ↓, →, 5x R1, R2
RUMBLE na prvním levelu
Zapauzujte hru a stiskněte R1, R2, ↓, ↑, ↑, ←, R1, R1, R1, R2
Plný ukazatel RUMBLE
Zapauzujte hru a zadejte R2, R1, R1, R2, R1, R2, R1, R1, R1, R1, R2, ←, →, ↑, ↓
RUMBLE na druhém levelu
Zapauzujte hru a stiskněte R1, R1, R2, ↓, ↑, ↑, ←, R1, R1, R1, R1, R2
Nastavit Vánoce jako prázdniny
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2.
Nastavit Velikonoce jako prázdniny
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R1, R2.
Nastavit Halloween jako prázdniny
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2
Ring Independence Day
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R1, R1, R2
Ring Nový rok
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R2
Ring St. Patrick's Day
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R2
Ring Díkůvzdání
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2
Ring Valentine's Day
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R2
Začátek ve finálovém zápase
V obrazovce výběru boxera stiskněte R2, ↓, →, ↑ ←, 6x R1, R2, R1, R1, R2
Odemknutí šampionských trenek
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ↓, →, →, ↑, R1, R2, 20x R1, R2
Prohlédnutí titulků
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, →, →, ↓, R1, R2
Hubeňouři
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, →, ↑, ↓, →, R1, R2
Tlusťoši
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, → ↑, ↓. →, R1, R1, R2
Velké boxerky
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, →, ↑, ↓, R1, R2.
Zombíci
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ↑, →, ↓, R1, R1, R2

RED FACTION 2

Kódy zadávejte v cheat menu
Hopsavé granáty
○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○
Obrana proti kulkám
○, ○, ○, ○, △, ✕, ○, ○
Vybuchující nepřátelé
□, ✕, ○, △, ○, ✕, □, △
Ohnivé kulky
□, □, □, □, □, □, □, □
Výbušniny
△, ○, ✕, □, △, ○, ✕, □
Nekonečná munice
□, △, ✕, ○, □,○, ✕, △
Nekonečné granáty
○, ✕, ○, □, ✕, ○, ✕, ○
Vylepšená munice
✕, ✕, ✕, ✕, □, ○, ✕, ✕
Rychlé koleje
○, □, ○, □, ✕, ✕, △, △
Větší energie
✕, ✕, □, △, □, △, ○
Všechny úrovně
○, □, ✕, △, □, ○, ✕, ✕
Odemčení všech cheatů
△, △, ✕, ✕, □, ○, □, ○
Odemčení všeho
□, ○, △, ○, □, ✕, △, ✕
Zpestření hry 1
△, △, △, △, △, △, △, △
Zpestření hry 2
✕, ✕, ✕, ✕, ✕, ✕, ✕, ✕

REDCARD SOCCER 2003

Odemčení všeho
Jako jméno zadejte BIGTANK.

REIGN OF FIRE

Výběr úrovně
V hlavním menu stiskněte ↑, ←, ○, ○, ←, ←, □, ↓, ↑, ○
Následující cheaty zadávejte při zapauzované hře
Přeskočení úrovně
□, △, ←, Down, →, △, →, ↑, ✕
Nesmrtelnost
✕, △, →, ←, ○, ↑, ↓, ↓, →, ○, ○
Větší síla
✕, △, →, ↑, →, △, ○, →
Sežehnutí všeho
□, △, ←, ↓, □, □
Kozí mód
△, →, ←, ←, ○, △, □, →, ↑

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

Další varianta Chrisse
Dohrajte Battle mód za Weskera
Battle mód
Dohrajte hru s libovolnou obtížností a hodnocením.
Pohled první osoby v Battle módu
Dohrajte hru s obtížností Normal nebo Easy a hodnocením
Nekonečný raketomet
Dohrajte hru s hodnocením A. Začněte hru z uložené pozice a raketomet najdete hned v první bedně
Další variace Claire v Battle módu
Dohrajte Battle mód za Jill.
Hraní Battle módu za Steva Burnsida
V druhé části najděte v podzemí Gold Lugers (zbraně)
Zastavení času
Podržte L1 a stiskněte START. Při tomto zapauzování neubíhá čas
Odemknutí Hunka
Dohrajte Battle mód na normální obtížnosti za méně jak tři a půl hodiny. Rovněž musíte sebrat všechny dokumenty, co lze v průběhu sebrat.
Odemknutí raketometu v Battle módu
Dohrajte se všemi postavami Battle mód s hodnocením „A"
Odemknutí Weskera v Battle módu
V inkubační laboratoři seberte ze země Weskerovy brýle, nebo dohrajte Battle mód za Steva

RESIDENT EVIL: SURVIVOR 2

Tajné hlášení
V každé úrovni sesbírejte opravdu všechny zprávy a získáte složku „Secret Report".
Mód Vs Roach
V režimu Dungeon dokončete první misi.

Panzerfaust EX
Dohrajte hru v režimu Vs. Roach a zpřístupní se vám v tom samém módu Panzerfaust EX s nekonečnou municí.
Chris Redfield
Dokončete Inferno 6. misi a získáte Chrise Redfielda s Linear Launcherem a nekonečnou municí v něm

Rodrigo
Dokončete všechny jeskynní mise včetně Inferna 7. mise a získáte Rodrigua vyzbrojeného pouze nožem.
Vylepšení parťáka
Dokončete hru a vašemu partnerovi se v arkádě zvýší level na 4. Dokončete hru podruhé a bude na 8. levelu.

RIDGE RACER V

Tajemství
Dokončete Grand Prix režim tak, že v každém závodě skončíte jako první, čímž se vám otemknou extra režimy.
Duel
Pokud porazíte časy tajných aut, budete vyzváni k duelu. Porazíte-li protivníka, necháte si jeho auto. Získáte-li všechny čtyři (Angel, Devil, Pluto a Spirit), budete závodit proti všem najednou!
Výdrž
Pokud se vám podaří postupně najet 999 kilometrů, odemkne se speciální režim 99 Trial Endurance Race.

ROCKY

ODEMKNĚTE TAJNÉ BONUSY
Podržte R2 v hlavním menu a zadejte následující kódy.
Odemkněte všechno ↑, ↓, ↓, ←, ←, L1
Odemkněte Rocky sochu →, →, →, ←, →, L1
Double Punch Damage →, ↓, ←, ↑, ←, L1
Dvojitá rychlost ↓, ←, ↓, ↑, →, L1
Maximální statistika ←, ↑, ↑, ↓, →, L1
Maximální statistika →, ↓, ↓, ↑, ←, L1
(Movie režim)
Vyhrajte boj →, →, ←, ←, ↑, L1
(Movie režim) (during fight press L2 + R2)

ROBOT WARS

Zpřístupnění všeho
Jako jméno zadejte JPEARCE

RTX RED ROCK

Výběr úrovně
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte ↓, ← (2x), ↓, ←, ↓, →, ↓, ←, ↓. Vraťte se do hlavního menu a dejte R1 pro zobrazení menu výběru úrovně
Super zbraně
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte →, ↑, ↓ (2x), ↑, → (2x), ↑, ↓ (2x)
Další speciální vybavení
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte ←, ↓, ↑, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↓
Další předměty
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte → (5x), ← (3x), ↑ (2x)
Lehká obtížnost
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte ↑, ↓ (8x), ↑
Normální obtížnost
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
Těžká obtížnost
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte ↓, ↑ (8x), ↓
Lepší progresivní scanování
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte →, ↑, → (2x), ↑, → (3x), ↑,→

RUNE: VIKING WARLORD

Nesmrtelnost
Zapuzujte hru a stiskněte □, ○, ←, →, ○, □
Maximální síla run
Zapuzujte hru a stiskněte ↑, ↓, ←, →, □, ○

S

SAVAGE SKIES

Všechny příšery
V hlavním menu zadejte ←, →, ←, ←, →, ✕
Všechny úrovně pro multiplayer
V hlavním menu zadejte ←, →, ←, ←, →, ←, →, ✕
Nesmrtelnost
Při pauze namačkejte ←, ←, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ✕, ↑, ✕
Splnění všech úkolů
Při pauze namačkejte ←, ←, →, →, ↓, ↓, ↓, ↑, ↓, ↓, ✕
Získání krystalu
Při pauze namačkejte ←, ←, →, →, ←, ↑, →, ↓, ←, ✕, ✕

SCOOBY DOO: NIGHT OF 100 FRIGHTS

Všechny powerupy
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R1 + R2 a rychle stiskněte ○, □, **Všechny FMV sekvence**
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R1 + R2 a rychle stiskněte □, □, □, ○, ○, ○, □, ○, □
Prohlédnutí titulků
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R1 + R2 a rychle stiskněte □, ○,

SEEK AND DESTROY

1000 zlata
V prvním městě napište na růžový tank heslo KWNOHIRO
Hopsavé bomby
V prvním městě napište na růžový tank heslo KKHWEEEE
Protiletecký kulomet
V prvním městě napište na růžový tank heslo GSASINRI
Velká vlajka
V prvním městě napište na růžový tank heslo ODGRITRO

SHADOW OF MEMORIES

Konce
Ve hře je celkem šest různých zakončení: dohrajte hru s pěti různými normálními konci pro přístup k speciálnímu prodloužení, kde máte přístup k šestému zakončení.
Filmy
Dohrajte hru jednou pro odemknutí filmu z Tokyo Games Show 2000. Dohrajte hru se třemi různými konci pro film z privátní evropské výstavy Konami. Dohrajte hru na všech šest zakončení pro odemknutí dalšího filmu z Tokyo Games Show 2000.

SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER

V hlavním menu označte options a zadejte některý z cheatů:
Všechny postavy, úkoly a prkna
Podržte R2 + → a stiskněte △, □, △, ○, △
Výběr úrovně
Podržte L1 + → a stiskněte △, □, △, ○, △
Status na maximu
Podržte L1 + → a stiskněte △, △, ○, △
Všechny FMV sekvence
Podržte L1 + ← a stiskněte △, △, ○, △
Všechny cheaty
Podržte R2 + ← a stiskněte △, □, △, ○, △

SILENT HILL 2

Extra menu
Stiskněte v menu L1+R1

SILENT SCOPE

Alternativní ovládání
Připojte myš s USB konektorem do konzole, vyjměte ovladač a hra je podstatně snazší a ovládání intuitivnější...
Mód „Profesionál"
Při výběru módu („Training" nebo „Arcade") stiskněte a držte tlačítko pro střelbu, pak stiskněte 4x START. Zvuk střelby potvrdí zadání cheatu. Zaměřovač a ukazatel nepřátel je nyní vypnut.
Mód „Noční vidění"
Při výběru módu („Training" nebo „Arcade") stiskněte a držte tlačítko pro střelbu, pak stiskněte 5x START. Zvuk střelby potvrdí zadání cheatu. Nyní máte možnost hrát ve tmě za pomoci pušky s nočním viděním.
Převedení životu na čas
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✕, ○. Zvuk výstřelu potvrdí správnost zadání a půl života se přemění na 5 vteřin. Cheat lze opakovat.
Převedení času na životy
Zapauzujte hru a stiskněte △, ✕, →, ←, →, ←, ○, ✕, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑. Zvuk výstřelu potvrdí správnost zadání a 5 vteřin se přemění na půl života. Cheat lze opakovat.

SILENT SCOPE 2: DARK SILHOUETTE

Přeměna životu na čas
V Arcade módu zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✕, ○
Přeměna času na životy
V Arcade módu zapauzujte hru a stiskněte ○, ✕, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑
Tři kredity
Dohrajte hru 16x
Čtyři kredity
Dohrajte hru 31x
Neomezené kredity
Dohrajte hru 101x

SILPHEED: THE LOST PLANET

Všechny zbraně
Jako jméno napište GLOIRE

SIMPSONS ROAD RAGE

V options podržte L1+R1 a namačkejte následující kombinace
Apuovo vánoční auto
△, △, ○, △
Bartův „Frankenstein Soap Racer"
△, △, ○, ✕
Atomový autobus
△, △, □, ✕
Červená bedna
△, △, □, ○
Noc
✕, ✕, ✕, ✕
Autíčko s limonádou p. Burnse
△, △, □, □

SKY ODYSSEY

Auto Gyro
Dohrajte všechny levely ve Sky Canvas režimu s více než 90 body.
UFO
Dohrajte všechny levely v Target režimu s hodnocením gold.
ME-262
Dohrajte Adventure režim.
Stealth Fighter
Dohrajte všechny levely v Adventure režimu pod deset minut.
Všechny mise
Jděte do mission obrazovky a stiskněte SELECT, ✕, △, R1, R2 + L2.
Všechna letadla
Jděte do obrazovky letadel a stiskněte □, ○, L1, R2 a SELECT.

SLED STORM

Odemčení všech tratí a skútrů
V obrazovce Press Start podržte L1 + R1 a stiskněte ○, □, ↑, ○, △, ↓.

SMUGGLER'S RUN

Neviditelnost
Zapauzujte hru a stiskněte R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2.
Lehčí vozy
Zapauzujte hru a stiskněte L1, R1, R1, L2, R2, R2.
Vypnutá gravitace
Zapauzujte hru a stiskněte R1, R2, R1, R2, ↑, ↑, ↑.
Zvýšení časového skoku
Zapauzujte hru a stiskněte R1, L1, L2, R2, →, →, →.
Snížení časového skoku
Zapauzujte hru a stiskněte R2, L2, L1, R1, ←, ←, ←.

SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY

Přerušte hru a zadejte následující kódy:
Neviditelnost -
R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2.
Světlejší auta -
L1, R1, R1, L2, R2, R2.

SOLDIER OF FORTUNE

Nesmrtelnost
Při hře stiskněte L1+L2+R1+R2 a přimáčkněte ←.
Nekonečná munice
Při hře stiskněte START, podržte R1+⊙ a nakonec ←.
Těžké zbraně
Při hře stiskněte START, podržte L2+R2+⊙ a stiskněte ←.
Chladné zbraně a výbušniny
Při hře stiskněte START, podržte L1+R1+⊙ a stiskněte ←.
Bez nabíjení
Při hře stiskněte START, podržte L1 + L2 + R1 + ⊙ a stiskněte ←.
Žádné cíle
Při hře stiskněte START, podržte L1 + L2 + ⊙ a stiskněte ←.
Žádná gravitace
Při hře stiskněte START, podržte L1 + L2 + R2 + ← + ⊙ a stiskněte START.

SONIC HEROES

Po výběru úrovně ve hře dvou hráčů držte ⊗ a △, vaše postavičky pak budou o něco hezčí. Zde jsou další bonusy, které lze ve hře získat
Dvojbob v multiplayeru
Sesbírejte 80 emblémů
Tratě pro experty v multiplayeru
Sesbírejte 120 emblémů
Quick Race režim pro multiplayer
Sesbírejte 100 emblémů
Okruhy v multiplayeru
Sesbírejte 60 emblémů
Speciální tratě v multiplayeru
Sesbírejte 40 emblémů
Team Battle v multiplayeru
Sesbírejte 20 emblémů
Písnička 'FOLLOW ME'
Dohrajte Story mód s týmem Rose
Písnička 'TEAM CHAOTIX'
Dohrajte Story mód s týmem Chaotix
Písnička 'THIS MACHINE'
Dohrajte Story mód s týmem Dark
Písnička 'WE CAN'
Dohrajte Story mód s týmem Sonic
Písnička 'WHAT I'M MADE OF'
Dohrajte finální příběh

SPACE CHANNEL 5 PART 2

Získání kontroly nad CPU
Zapauzujte hru, podržte L1 + R1 a stiskněte ⊙, △, ⊡

SPLASHDOWN

Cheatový mód
V hlavním menu vyberte volby, držte L2 a rychle namačkejte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊡, ⊙, ⊡, ⊙
CPU vás neskopne
Jako kód zadejte TopBird
Těžké tratě
Jako kód zadejte Hobble
Nejlepší provedení
Jako kód zadejte PMeterGo
Všechny tratě
Jako kód zadejte Passport
Všechny postavy
Jako kód zadejte AllChar
Všechny obleky
Jako kód zadejte LaPinata
Super nadupané AI
Jako kód zadejte AllOutAI
Všechny konečné sekvence
Jako kód zadejte Festival
Hraní časovek proti UFU
Jako kód zadejte IBelieve

SPIDERMAN: THE MOVIE

Zápas proti Pilounovi
Abyste si mohli zabojovat proti Pilounovi, vyberte v tréninku nácvik normálního boje. Po poražení prvních 59 nepřátel na vás narukuje obávaný naolejovaný Piloun.
Odemknutí minihry
Pinhead Bowling
Získejte při hře dohromady více jak 10 000 bodů a v režimu trénink si zahrajte kuželky (nebo spíš skopávačky?).
Zpřístupnění druhého příběhu za Zeleného goblina
Dohrajte hru na obtížnosti Hero. Nyní můžete hrát za zeleného Goblina.
Nekonečné zásoby pavučin
Získejte při hře dohromady 50 000 bodů.
Zpřístupnění tajného filmečku s Vulturem
Získejte při hře dohromady 20 000 bodů.
Zpřístupnění tajného filmečku se Shockerem
Získejte při hře dohromady 30 000 bodů.
Cheaty zadávejte v cheatovém menu
girlnextdoor - hra za Marry Jane
hermanschultz - hra za Schockera
serum - hra za vědce
knuckles - hra za syčáka 1
stickynice - hra za syčáka 2
thugsrus - hra za syčáka 3
captainstacey - hra za pilota vrtulníku
freakout - hra za Spideye ala Matrix
realhero - hra za policejního důstojníka
organicwebbing - hevyčerpatelné pavučiny
koala - hdemknutí všech komb
romitas - zpřístupnění přeskoku úrovně při pauze
imiarmas - zpřístupnění všech úrovní
dodgethis - útoky po vzoru Matrixu
joelspeanuts - nepřátelé s velkými hlavami
spiderbyte - malý Spider-Man
goestoyourhead - Spidey s velkou hlavou
underthemask - first-person perspektiva
headexplody - odemknutí bonusových trénínků

SPY HUNTER

FMV sekvence z průběhu vytváření hry
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo MAKING a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.
FMV sekvence seriálové znělky
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo GUNN a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.
Saliva: tvé nakažení
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo SALIVA a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.
FMV sekvence o navrhování hry
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo SCW823 a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.
FMV sekvence zkušebního spuštění Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo WWS413 a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.

SPYHUNTER 2

Chcete-li si hru trochu (no, vlastně dost) ulehčit,
zadejte následující kód přímo v hlavním menu.
Zpřístupnění všech misí a zbraní
L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1
Pauzněte hru pro zadání těchto kódů:
Nekonečná munice
L1, L1, R2, R2, L2, R1, R1, L2, L2
Nesmrtelnost
L1, L1, L1, L2, L1, R1, R1, L1, L2

SSX

Zpřístupnění všeho
V Options podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ↓, ←, ↑, →, ⊗, ⊡, △, ⊙.
Statistiky na maximu
V Options podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗.

SSX TRICKY

Mix Master Mike:
V titulní obrazovce podržte L1 + R1 a stiskněte ⊗, ⊗, →, ⊗, ⊗, ↓, ⊗, ⊗, ←, ⊗, ⊗, ↑.
Prkno Mallora (pouze pro Elise)
V titulní obrazovce podržte L1 + R1 a stiskněte ⊗, ⊗, →, ⊙, ⊙, ↓, △, △, ←, ⊡, ⊡.
Lepivé prkno
V titulní obrazovce podržte L1 + R1 a stiskněte ⊡, ⊡, →, △, △, ↓, ⊙, ⊙, ←, ⊗, ⊗, ↑.

STAR TREK: VOYAGER - ELITE FORCE

Plná munice
Zapauzujte hru, držte R1+R2 a stiskněte SELECT
Všechny zbraně
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + L3+ R1 + R2 a stiskněte SELECT
Automatické zaměřování
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 a stiskněte SELECT
Doplnění štítů na 100
Zapauzujte hru, držte L1 + R1 a stiskněte SELECT
999 životů
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte SELECT
God mód
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R3 + R1 + R2 a stiskněte SELECT
Nemrtvý mód
Zapauzujte hru, držte R1 + L2 + R3 + L1 + L2 + L3 a stiskněte SELECT

STAR WARS: JEDI STARFIGHTER

Univerzální kód
Jako kód zadejte PNYRCADE
Nesmrtelnost
Jako kód zadejte QUENTIN
Z-95
Jako kód zadejte HEADHUNT
Vypnutí údajů v kokpitu
Jako kód zadejte NOHUD
Jiné úhly kamery
Jako kód zadejte DIRECTOR
Obrácené ovládání
Jako kód zadejte JARJAR
Vzkaz od programátorů
Jako kód zadejte MAGGIE

STAR WARS: STARFIGHTER

Odemčení všech cheatů
Jako kód zadejte OVERSEER
Nesmrtelnost
Jako kód zadejte MINIME
Tajné lodě za bonusové mise
Jako kód zadejte BLUENSF
Mise pro multiplayer
Jako kód zadejte ANDREW
Vypnutí pohledu kokpitu
Jako kód zadejte NOHUD
Galerie nepřátelských lodí
Jako kód zadejte SHIPS
Obrázky lodí a postav
Jako kód zadejte HEROES
Skicy
Jako kód zadejte PLANETS
Obrácené ovládání
Jako kód zadejte JARJAR
Vzkazy programátorů
Jako kód zadejte LTDJGD
Původní obrazovka
Jako kód zadejte SHOTS, SIZZLE nebo HOTEL
Tým programátorů
Jako kód zadejte TEAM
Obrázek Simona
Jako kód zadejte SIMON
Jamesův den v práci
Jako kód zadejte JAMES
Titulky
Jako kód zadejte CREDITS
Vánoční FMV sekvence
Jako kód zadejte WOZ
Jiné úhly kamery
Jako kód zadejte DIRECTOR. Tlačítko SELECT přepíná kamery

STAR WARS: RACER REVENGE - RACER 2

cheatový mód
v tabulce zápisu rekordů se podepište jako NO TIME

všechny tratě
aktivujte cheat mód, v hlavním menu podržte L1 + L2 + R1 + R2 a rychle stiskněte →, ←, →, ←, ⊙, ⊡, ⊙, ⊡
těžká obtížnost
aktivujte cheat mód, v hlavním menu podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte △
zpřístupnění původních návrhů
aktivujte cheat mód, v hlavním menu podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte →, ⊡, ←, ⊙, ↓, ⊗, ↑, △

STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING

Boba Fett:
V hlavním menu stiskněte ⊡, ⊙, △, ⊙, ⊡. kód vypnete kombinací ⊡, **bojový tank AAT**
V hlavním menu stiskněte ⊙, ⊡, ⊙, ⊡. kód vypnete kombinací ⊙, ⊡, △, ⊙, ⊡
Silná královna Amidala:
v hlavním menu stiskněte ↓, SELECT, ↑, SELECT, ←, →, SELECT
jezdci Naboo Kaadu
v hlavním menu stiskněte L1, R1, L2, R2
jezdci Shaak
v hlavním menu stiskněte ↑, →, ↓, ←, SELECT
nekonečný boost
v hlavním menu stiskněte L1, L2, R1, R2, ⊡, SELECT
Space Freighter
v hlavním menu stiskněte L1, R1, SELECT, ⊙
bojové arény
v hlavním menu stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←
mód Death Star
v hlavním menu stiskněte R1, R1, R1, R1, ↑, ←
Super honk
v hlavním menu stiskněte ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, L2, SELECT
ježdění pozpátku
v hlavním menu stiskněte L2, L2, L2, L2, ⊙, SELECT
rychlé a malé tratě
v hlavním menu stiskněte L1, L1, L1, R1, ⊡
rotační mód
v hlavním menu stiskněte ↑, ←, ↓, →, ←, ↑, ↓
klouzavý mód
v hlavním menu stiskněte ←, →, ⊡, ⊙, L1, L2

STATE OF EMERGENCY

Neomezená munice
L1, L2, R1, R2, △
Nesmrtelnost
L1, L2, R1, R2, ⊗
Neomezený čas
L1, L2, R1, R2, ⊙
Silnější postava
L1, L2, R2, R1, ⊡
Všechny zbraně
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte 3x ⊡, L1, R1, R2 a 5x ⊡

STREET FIGHTER EX 3

Tajní bojovníci
Abyste je odemkli, musíte opakovaně porazit Original režim, ale pokaždé s jinou postavou. Vždy se vám odemkne jedna postava, celkem jich je devět.
Tajné medaile
Získejte všech devět medailí každého týmu v režimu Career pro odemknutí následujících voleb:
Bronzová: Sakura je hlasatel.
Stříbrná: Odemknete Bisona 2.
Zlatá: Odemknete Evil Ryu.
Platinová: VS Buson 2 a Vs True Bisson přibudou do režimu Arena.

STREET HOOPS

V cheatovém menu zadejte kódy:
Perfektní střílení:
⊙, ⊙, ⊙, ⊡, ⊡, ⊡, R1, R2
Urychlení času:
⊙, ⊙, ⊙, ⊡, ⊡, ⊡, L1, L2
Power game:
R2, ⊙, L2, ⊙
Odemknutí nových míčů:
ABA: ⊙, R2, ⊡, R2
Black: L2, R2, ⊙, L2
Normal: R1, ⊡, ⊡, L1
Odemknutí nových uniforem:
Clown: ⊡, L1, ⊡, ⊙
Cowboy: ⊙, R2, L2, R1
Kung Fu: ⊙, ⊙, ⊡, L1
Pimp: R1, ⊡, ⊙, L2
Santa: L2, L2, R2, L2
Tuxedo: L2, L2, ⊙, ⊡
Block party:
L1, ⊙, L2, L2
Rychlý čas:
⊙, ⊙, ⊙, ⊡, ⊡, ⊡, L1, L2
Odemknutí Lil Romeo a Master P:
Pro odemknutí této dvojice utratíte v obchodě Foot Action několik tisíc dolarů.
Odemknutí DJ Mugz, Cypress Hill, Bobo:
Pro odemknutí těchto hvězd projděte turnajový mód na obtížnost „Greatest of All Time".
Odemknutí Half-Man, Half-Amazing:
Poraďte Urban Hitmana ve světovém turnajovém módu.
Odemknutí Xzibit:
Vyhrajte Lord of the Court ve Venice Beach.

STUNTMAN

Odemčení všeho
Jako jméno zadejte „BiNdErS".
Všechny hračky
Jako jméno zadejte „Turnips".
Všechny trailery
Jako jméno zadejte „BonNeTT".
Všechna auta
Jako jméno zadejte „Sez4Jnr".

SUNNY GARCIA SURFING

V titulní obrazovce podržte L1+ R1 a zadejte některý z cheatů:

Všechny postavy
←, ⊙, ↑, →, ⊙, ←, ←

Všechna prkna
←, ⊙, ↑, ↓, ⊙, ←, ↓, ⊙, ⊗

SUPER BUST-A-MOVE

Další svět
V obrazovce s nápisem „Push button" stiskněte △, ←, →, △.
Tajné postavy
V obrazovce s nápisem „Push START button" stiskněte △, →, ←, △.

SUPERCAR STREET CHALLENGE

Furasshu-sama
Na obrazovce výběru automobilu zadejte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊡, ⊗

SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL

Následující cheaty zadávejte v cheatové obrazovce - v hlavním menu stiskněte ⊡, vyberte Game Options a vyberte položku „Cheats"
Všechny postavy - Peeps
Všechny lokace - 80Day
Všechno vybavení - Went
Všechny plavky - Greed
Všechny plážové domky a bonusy - Mypad
Všechny minihry - Major
Všechny obtížnosti - Champ
Vypnutí šipek - Whine
Slunečný míč - Hot 1
Velký míč - Golem
Kokosový ořech - Milky
Nízká gravitace - Space
Vysoká gravitace - Zippy
Hřebíkový mód - Nails
Pulzující hlavy - Exosz
Pištivé hlasy - Mouse
Hluboké hlasy - Horse
Všechny FMV sekvence - Musak
Všechny trailery - Gamon

T

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Pro výběr alternativních kostýmu držte při výběru postavy L1 nebo R1
DDSMS - druhý oblek pro Donatella
LDMSR - druhý oblek pro Leonarda
RRLMD - druhý oblek pro Michelangela
DMDML - druhý oblek pro Raphaela
SMMRS - pozměněné zvukové efekty
SSSMR - Donatello bude mít lepší obranu
DMDRS - Donatello bude mít permanentní power-up
DRLDS - vylepšená zbraň pro Donatella
MRLLM - Leonardo bude mít lepší obranu
LSLSR - Leonardo bude mít permanentní power-up

LMLSD - vylepšená zbraň pro Leonarda
SMRDM/SSLDM - nekonečné hvězdice pro Leonarda
MRRML - Mike bude mít lepší obranu
MMSLR - Michelangelo bude mít permanentní power-up
SMRDL/MSRMM - vylepšená zbraň pro Mika
DRDSS/MSSLD - nekonečné výbušné hvězdice pro Mika
LRMDS - Raphael bude mít lepší obranu
MSLLR - Raphael bude mít permanentní power-up
RDSRL - vylepšená zbraň pro Raphaela
SRLMD - mód Casey Jones
LSLML - mód Splinter
MSRLS/ - Splinter (Tříska)
LSDRM - databáze pomocných věcí
LSMMS, SSLDM, MSSLD, SRLMD, LSDRM - bonusové úrovně

Speciální filmeček Gembu
Dohrajte se všemi želvami kolo „Dojo 3".
Speciální úder Gembu
Dohrajte se všema želvama kolo „Special Stage: Ordeal".

Skryté postavy
Casey Jones - dohrajte s Raphaelem 1. level
Casey Jones (Story) - dokončete Challenge na libovolnou obtížnost do 15 minut
Evil Turtlebot - dohrajte s kýmkoli 3. level
Hun - dohrajte s Michelangellem 6. level
Oroku Saki - poraztе ho s kýmkoli v 6. levelu
Oroku Saki (1vs1) - dokončete Story se všemi želvami
Shredder - poraztе v 6. levelu Trhače s kteroukoli z želv
Splinter - dohrajte s Leonardem 3. level
Yoshi Hamato - dohrajte Challenge mód s jakoukoli postavou

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Bonusový kostým pro Armor Kinga
Dohrajte Arcade za Armor Kinga a při výběru bojovníka ho vyberte tlačítkem START
Bonusové postavy
Dohrávejte režim Arcade a postupně se vám zpřístupní Kunimitsu, Bruce Irvin, Jack-2, Lee Chaolan, Wang Jinrey, Roger/Alex, Kuma/Panda, Kazuya Mishima, Ogre, True Ogre, P-Jack, Mokujin/Tetsujin, Devil/Angel, and Unknown
Galerie
Vybojujte Devila
Bonusová FMV sekvence Ling
Dohrajte Arcade za Ling, pak jí označte tlačítkem START a znovu dohrajte Arcade. Pak získáte její školní obleček.
Hra za Anděla
Označte Devila a stiskněte START
Hraní za Zlatého Tetsujina
Vyhrajte ve Versus deset zápasů
Hraní za Mokujina
Označte Tetsujina a stiskněte ⊗
Hraní za Tigera
Označte Eddy Gorda a stiskněte START
Vítězná póza
Po skončení zápasu podržte některé z tlačítek pro úder
Režim Tekken Bowl
Vybojujte Ogra
Jukebox v režimu Tekken Bowl
Udělejte v Tekken Bowl skore 200 bodů
Režim Theater
Jednou dokončete hru

TENCHU 3

Všechny postavy
V úvodní obrazovce namačkejte L1, L2, R2, R1, →, ←, L3, R3
Všechny mise ve Story módu
V obrazovce výběru misí ve Story módu namačkejte L1, R1, L2, R2, →, ○, L3, R3
Všechny multiplayerové mise
V obrazovce výběru misí v multiplayerovém módu namačkejte L1, R1, L2, R2, →, ○, L3, R3
Zpřístupnění výběru rozmístění nepřátel
V obrazovce výběru misí namačkejte R3, L3, R2, L2, R1, L1
Speciální schopnosti
Zapauzujte hru, držte L1+L2 a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓. Pusťte L1+ L2 a stiskněte ○, ○, R1, R2
Bonusové kolo pro Rikimarua
V úvodní obrazovce namačkejte L1, ↑, R1, ↓, L2, →, R2, ←
Tajná úroveň z dema
V úvodní obrazovce namačkejte ↑, ↓, →, ←, ⊗, ⊗, ⊗
Doplnění energie
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↓, →, ←, ○, ○, ○
Všechny předměty
V obrazovce výběru předmětů podržte L1+R1 a stiskněte ↑, ○, ○, ←, ○, ○, ↓, ○, ○, →, ○, ○
Zvýšení počtu předmětů
V obrazovce výběru předmětů podržte L2+R2 a stiskněte ○, ○, ○, ↑, ←, ↓, →
Neomezená nosnost předmětů
V obrazovce výběru předmětů podržte L2+R2+L1+R1 a stiskněte ○, ○, ○, ↑, ←, ↓, →, ○, ↑, →, ↓, ←
Zobrazení času a skóre
Zapauzujte hru a na druhém ovladači stiskněte →, →, ←, ←
Navýšení skóre
Zapauzujte hru, na druhém ovladači podržte L1 + R1 a stiskněte →, →, ←, ←
Legrační dialogy
Na titulní obrazovce s logem Tenchu podržte L1 + L2 a stiskněte ↓, ○, ↑, ○, →, ○, ←, ○. Pak v "Options" najeďte do "Audio" a "Language". Tam nastavte "B-Side"

THE GETAWAY

Zdvojená energie
Při úvodní FMV animaci namačkejte ↑, ↑, ←, ←, →, →, ○, ○, ↓

Neomezená munice
Při úvodní FMV animaci namačkejte ↑, ↓, ←, →, △, ↑, ↓, ←, →, ○

Opancéřovaný vůz
Při úvodní FMV animaci namačkejte ↑, ↓, ←, →, ○, △, ○

Volné jízdy
Při úvodní FMV animaci namačkejte △, △, ←, ○, △, △, △, ←, ○

THE GREAT ESCAPE

Nekonečná munice
Zapauzujte hru a namačkejte ○, ○, L2, R1, L2, L1, ○, ○, ○, R1, R1, L1, R1

Volba úrovně
V hlavním menu stiskněte ○, L2, ○, R2, ○, ○, ○, ○

Všechny FMV sekvence
V hlavním menu stiskněte L2, L1, ○, ○, ○, ○, L2, R1, ○, ○, ○, ○, L1, R1

THE HULK

Cheatové kódy
GMMSKIN - nesmrtelnost
FLSHWND - regenerátor
GRNCHTR - nekonečné napojení
HLTHDSE - dvojitá energie (Hulk)
BRNGITN - dvojitá energie (nepřátelé)
MMMYHLP - poloviční energie nepřátel
NMBTHIH - vymazání nejlepších výsledků
TRUBLVR - výběr úrovně
ANGMNGT - plný ukazatel Rage
FSTOFRY - špatné pěsti
BRCESTN - vyřešení hádanek
Následující kódy na zpřístupnění filmečků se zadávají do univerzálního terminálu. Jeden je v části Infiltration
SANFRAN, PITBULL, FIFTEEN, NANOMED, JANITOR

THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

Všechny cheaty budou aktivní po dokončení celé hry.
Obnovení energie
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte △, ↓, ⊗, ↑
Obnovení munice
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte ⊗, ↓, △, ↑
Přidání 1000 zkušenostních bodů
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte ⊗, ↓, ↓, ↓
Zkušenosti na 2. levelu
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte ○, →, ○, →
Zkušenosti na 4. levelu
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte △, ↑, △, ↑
Zkušenosti na 6. levelu
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte □, ←, □, ←
Zkušenosti na 8. levelu
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte ⊗, ⊗, ↓, ↓
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte △, □, ⊗, ○
Neomezené střely
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte □, ○, ⊗, △
Ničivé útoky
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte □, □, ○, ○. Silné útoky budete moci v boji aktivovat držením △
Celá komba
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte △, ○, △, ○
Malí nepřátelé
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte △, △, ⊗, ⊗
Zpomalení
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte △, ○, ⊗, □

THE MARK OF KRI

Nesmrtelnost
V obrazovce „Press Start" stiskněte □, ○, ⊗, □, ○, □, □, ⊗, ○, ⊗, □, ○, ⊗. Poté najeďte do sekce Cheats a ⊗ zaktivujte poslední kartu.
Následující cheaty zadávejte v obrazovce „Press Start"
Plná energie- ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, □, □, □, □, ○, ○, ○, ○
Neomezené šípy- ⊗, ○, □, □, ⊗, □, ○, ○, ⊗, □, □, ⊗
Silnější nepřátelé- ⊗, ○, □, □, ⊗, □, ○, ○, ⊗, ○, ○, ⊗

THE SIMPSONS: HIT AND RUN

Najeďte do menu Options, držte L1+R1 a stiskněte .....
Jiná hudba při konečných titulcích
⊗, □, □, △
Jiné pohledy kamery
○, ○, ○, ⊗
Vybuchující auta
△, △, □, □
Nezničitelná auta
△, ⊗, △, ⊗
Opilecké ježdění
triangle, circle, triangle, circle
vysoká akcelerace
△, △, △
Noční ježdění
⊗, ⊗, ⊗, ⊗
Pomalé ježdění
□, □, □, □
Skákající auta (L3)
□, □, □, △
Tachometr
△, △, ○, □
Odemčení všech aut
⊗, ○, ⊗, ○

THE SIMPSONS: ROAD RAGE

Noční jízda
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte 4x⊗.
Tenké postavy
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte 4xCircle.
Bonusové červené auto
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, □, ○.
Bonusová limuzína
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, □, □.
Bonusový atomový autobus
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, □, ⊗.
Speciální pohyby u aut
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte ⊗, △, △, ⊗. Vyzkoušejte plyn + brzdu + ručky při zatáčení ve vzduchu. Držte plyn + ručku, pusťte ručku a vystřelíte z místa jako blesk.
Time Trial
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte ○, △, □, ⊗.
Zpomalení
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte ⊗, ○, △, □.
Halloween
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ○, ⊗.
Nový rok
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ○, □.
Díkuvzdání
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ○, ○.
Vánoce
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ○, △.
Vypnutí všech kódů
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte 4xSELECT.

THE SUFFERING

Jednoduše podržte L1, R1 a ⊗ a zadejte následující kódy. Dostat se na konec je hned hračka!

ROZSLIZLÁ OBRAZOVKA (OPAKUJTE PRO VYPNUTÍ)
←, ←, R2, →, →, R2, ↑, ↑, R2, ↓, ↓, R2

GONZA ZBRAŇ
←, R2, R2, R2, →, ←, →, ←, ↑, R2, R2, R2, ↓, ↑, ↓, ↑, R2

VŠECHNY ZBRANĚ KROMĚ GONZO
↓, ↑, ↓, ←, →, ←, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, R2, ↓, ↓, ↓, R2, R2

ČERNOBÍLÝ REŽIM (PRO ZRUŠENÍ STISKNĚTE PAUZU)
↑, R2, ←, R2, ↓, R2, →, R2

DOPLNĚNÍ ENERGIE
↓, ↓, ↓, R2, ↑, ↑, ↓, ↑, R2

PŘEŽIJTE ŠÍLENSTVÍ
→, →, →, R2, ←, ←, →, ←, R2

DOPLŇTE MUNICI HÁZECÍCH ZBRANÍ
←, ←, ↑, ↓, →, ←, →, →, R2

POKRYT KRVÍ
↑, ↓, ←, →

ZNOVU ČISTÝ!
↓, ↑, ←, →

ZÍSKEJTE BROKOVNICI
←, ←, ←, ↓, ↓, ↓

DOPLNĚNÍ XOMBIUM
→, →, ↑, ↑, R2, ←, →, R2, →, ↑, →, R2

RODINNÝ OBRÁZEK
↑, →, ↑, →, ↑, →, R2

RODINNÝ OBRÁZEK ŠPINAVÝ A PONIČENÝ
←, ←, ↓, ↑

KRVAVÝ RODINNÝ OBRÁZEK
←, ↓, ←, ↓, ←, ↓, R2

RODINNÝ OBRÁZEK PONIČENÝ
↑, ↑, →, ↑

ZABIJTE SAMI SEBE
↓, ↓, ↓, ↓

THE X-FILES: RESIST OR SERVE

Cheaty zadávejte ve speciálním cheatovém menu
Všechny bonusy - ←, R1, L1, ↓, ○
Všechny kapitoly - R2, →, R2, ↑, □
Zabíjení jednou ranou - ○, R2, ↓, R2, ⊗
Nesmrtelnost - ↑, □, ○, ⊗, ↓
Granátové střely - ⊗, ○, □, L2, R2
Nekonečná munice - L1, R2, ⊗, R2, R1

THEME PARK: ROLLER COASTER

Všechno je zdarma
Při hře 8x stiskněte: ←, ↓, ⊗, ○.
Zlaté vstupenky
Při hře 4x stiskněte: ↑, ↓, ←, →, ○, →, ←, ↓, ↑, ○.
Všechno vynalezeno
Při hře 8x stiskněte: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑.

THIS IS FOOTBALL 2003

V hlavním menu zadejte následující kódy - potlesk ověří zadání
Zvuky z farmy
L1, L1, R2, ↑, ↓, →
Zvuky z cirkusu
L1, L1, R2, R2, R2, R1
Zrychlený komentátor
R2, R2, R1, R2, R2, R2

THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX

Výběr úrovně
Najeďte do voleb a nastavte následující: Vibrace 1, zvukové efekty a hudba 0. Pak podržte L1 + L2 + R1 + R2 + □ + ○ a objeví se nápis „Spooky Cat".
V hlavním menu si pak můžete šipkami vybrat misi.

TIGER WOODS 2003

Získání všeho
Jděte do obrazovky cheatů a zadejte toto heslo: ALLTW3

TIGER WOODS PGA TOUR 2001

Zneklidnění soupeřů
V průběhu hry pro dva hráče stiskněte jakékoliv tlačítko ve chvíli, kdy soupeř míří.

Červené triko
Dohrajte všech 21 hřišť v režimu Play Mode pro odemknutí červeného trička.

Rychlejší počítač
Když počítač udeří do míčku, stiskněte L1 a △ pro rychlý posun vpřed.

TIME CRISIS 2

Odemknutí režimu Mirror
Dokončete Story bez použití Continue.
Odemknutí mise Crisis
Dokončete Story.
Odemknutí Music Testu
Dokončete Crisis mise (to také odemkne Final Mission 2).
Extra Minihry
Dostaňte se mezi pět nejlepších hráčů jakékoliv existující minihry.
Nekonečně munice
Dokončete Story třikrát.
Široká munice
Dokončete Story čtyřikrát.
Shot Away 2 Extra
Dostaňte se na první místo v Shoot Away 2 Retro režimu.
Nekonečně kreditů
Při první hře máte tři kredity a při každém jejich vypotřebování a neúspěšném ukončení hry budete mít na další pokus o jeden více. Až dosáhnete devět kreditů, znamená to, že máte nekonečně pokusů.

TOCA RACE DRIVER

Všechna auta
Jako kód v bonusu napište XKIMCF, LEZEJD nebo SAFREA
Všechny tratě
Jako kód v bonusu napište QTRIKX, TMYTKO, NIQHLT, NPXOOY, MPXOOY nebo HZCGYP

Všechny šampionáty
Jako kód v bonusu napište QTRRDJ
Všechny závody
Jako kód v bonusu napište LSDUXH
Tratě pro profíky
Jako kód v bonusu napište LQJFFA
Realistické ovládání
Jako kód v bonusu napište SIM, VIBAKH nebo LJLZEL
Větší poškození
Jako kód v bonusu napište DAMAGE
Nezničitelnost
Jako kód v bonusu napište IHHBIV, OATRYU nebo MMMFJL
Titulky
Jako kód v bonusu napište CREDITS nebo XQIXCJ

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Master kód
V menu Options zadejte v položce Cheat heslo BACKDOOR.
Všechny FMV sekvence
V menu Options zadejte v položce Cheat heslo PEEPSHOW.

Všechny úrovně
Jako heslo napište ROADTRIP
Freak
Při hře stiskněte 4x → a pak ◎

Spanky
Při hře stiskněte 4x → a pak △
Bull
Při hře stiskněte 4x → a pak ⊗

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Univerzální kód
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „watch_me_xplode". Cheat neodemkne všechny gapy.
Tajní skejťáci
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „homielist"
Hraní za Daisy
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „(o)(o)"
Vždy plný speciál
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „doasuper"
Perfektní manualy
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „mullenpower"
Perfektní grindy
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „ssbsts"
Měsíční gravitace
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „superfly"
Zpomalení á la Matrix
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „nospoon"

TONY HAWK'S UNDERGROUND

Zadejte následující jména při vytváření postavy a odemkne se vám jezdec, který je ve skutečnosti vývojářem hry.

1337	Rulon Raymond
akira2s	C Surla
alan flores	Alan Flores
alex garcia	Alex Garcia
andy marchel	Andy Marchel
arrr	Captain Cody
bailey	Bailey
big tex	Big Tex
buffoon	Pete Day
chauwa steel	Chauwa Steel
chrisp	Chris Peacock
chris rausch	Chris Rausch
crom	Eric Grosse
daddy mac	Dana MacKenzie
dan nelson	Dan Nelson
dave stohl	Dave Stohl
ddt	Darren Thorne
deadendroad	Ralph D'Amato
fatass	Brad Bulkley
frogham	Kendall
geiger	Jake Geiger
glycerin	Glycerin
greenie	Greenie
grjost	grjost
guilt ladle	Kevin Mulhall
hammer	Ted Barber
henry ji	Henry Ji
jason uyeda	Jason Uyeda
jeremy andersen	Jeremy Andersen
joel jewett	Joel Jewett
johnny ow	Chum
leedsleedsleeds	Wardy
marcos xk8r	MARCOS XK8R
mike ward	Mike Ward
moreuberthaned tai	Mikey Or-
m'yak	Rock
noly	Nolan Nelson
nsjeff	Jeff Morgan
pooper	Paul Robinson
sik®	sik®
skillzombie	Skillzombie
stacey d	Stacey D
tao zheng	tao zheng
thedoc	Adam Lippmann
the kraken	The Kraken
the swink	The Swink
todd wahoske	Todd Wahoske
topbloke	Dave Cowling
tsuenami	Todd Sue
woodchuck	Michelle Deyo
y2kj	Y2KJ
yawgurt	Gary Jesdanun
zig	Zac Drake

TOP GEAR DEVIL

Zadejte následující kódy v hlavním menu:
Všechna města:
△, L1, △, L1, △, L1

Všechna auta:
△, R2, △, R2, △, R2, △, R2

Všechny bonusové levely:
△, L1, △, L1, △, R2, △, R2
Vyhrajte single player hru:
△, R2, △, R2, △, L1, △, L1

Přeskočení úrovně:
V průběhu hry stiskněte
↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↓, ←, ↑, →.
Nekonečný čas a pokračování:
V průběhu hry stiskněte
↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↓, ←, ↓, →.

TRANSWORLD SURF

Universální kód
Při hře stiskněte SELECT, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↑, L1
Cheat mód
Při hře stiskněte
SELECT, ↑, ↓, R2, ←, →, R2
Ukazatel triku na maximu
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte
SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, ↑
Perfektní rovnováha
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte
SELECT, ↑, ↓, ←, →, →, ←
Výběr úrovně ve všech režimech
Začněte hru v Pro módu a při hře stiskněte SELECT, ↓, →, ←, L1, ↓, →, ←, L1
Splnění všech úkolů v dané lokaci
Začněte hru v Pro módu a při hře stiskněte SELECT, ↑, ←, L1, ↑, ←, L1
Neviditelný surfař
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte
SELECT, ↑, ↓, ←, →, ←, ↑
Neviditelné prkno
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte
SELECT, ↑, ↓, ←, →, ←, ↓
Surfování na žralokovi
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte
SELECT, ↑, ↓, ←, →, →, ↓
Zelené prkno
Při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↑, ←
Rychlejší pádlování
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte
SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, ↓. Při pádlování stiskněte pravý analog nahoru
Snadné klouzání
Při hře stiskněte
SELECT, ↑, ↓, ←, →, →, ←
Změna pohledu
Při hře stiskněte SELECT, →, ←, ↓, ↑, L1. analogem natáčíte kameru

Jiné barvy
Při hře stiskněte
SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, ←
Diskotéková světla
Při hře stiskněte
SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, →
Vypnutí cheatů
Při hře stiskněte 4x SELECT

TRANSFORMERS

Zadejte následující kódy na obrazovce výběru obtížnosti a lokace se vám automaticky označí jako dokončené
Deep Amazon - ←, →, ←, x2, →, L1, R2, ◎
Mid Atlantic - ◎, R2, ◎, R2, →, ←, x2, →
Alaska - L1, ◎, L1, R2, ←, x2, →, ←
Starship - ←, x2, →, ◎, x2, →, x2, ←
Earth - R2, L1, L1, R2, R2, ◎, R2, ◎
V menu Autobot HQ zadejte následující kódy - musíte mít aspoň nějaké Minicony v provozu, aby cheat fungoval
Nekonečné maskování
(funguje u Stealth Minicona)
↑, x2, ↓, x2, L1, R2, L1, R2
Nekonečná energie
↑, ↓, ↑, ↓, ◎, R2, x2, ◎
Zabití jednou ranou (zadat při pauze)
R2, ◎, R2, ◎, L1, x2, R2, L1

TRUE CRIME

Následující cheaty zadávejte na obrazovce s mapou (ne při hře)
Všechna auta v garáži
↑, →, ↓, ←, ↑, ⊗
Snoop Dogg
L1, L1, ↑, →, left, down, L3, R3, ⊗, R2, circle, triangle
Všechny řidičské schopnosti
←, →, ←, →, ⊗
Všechny bojové schopnosti
↑, ↓, ↑, ↓, ⊗
Všechny střelecké dovednosti
→, ←, →, ←, ⊗
Větší auto
↓, ↓, ↓, ⊗
Zrychlení
↑, ⊗, ⊗, ⊗
Menší auto
↑, ↑, ↑, ⊗

TWISTED METAL: BLACK

Následující cheaty zadejte přímo ve hře (bez pauzování!). Nejprve je třeba podržet L1 + L2 + R2 + R1, pak zadejte kódy.
Nesmrtelnost - ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑
Nekonečné energie - →, ←, ↓, ↑
Mega Machine zbraně - ⊗, ⊗, △
Zabití jednou ranou - ⊗, ⊗, ↑
God mode - ↑, ⊗, ←, ◎

U

UNREAL TOURNAMENT

Přeskočení úrovně
Zapauzujte hru a stiskněte
↑, ↓, ←, →, →, ←, ◎

Výběr úrovně
Uložte si hru a v hlavním menu vyberte „Resume Game". Pak označte onu uloženou pozici a stiskněte ↑, ↓, ↓, ↑, ←, ↑, →, ↓

Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte
R2, ◎, ←, →, ◎, R2

Doplnění munice
Zapauzujte hru a stiskněte
←, →, ◎, ◎, ◎, →, ←

Všechny postavy
Zapauzujte hru a stiskněte
←, ←, ◎, ◎, →, ←, ⊗

Všechny zbraně
Zapauzujte hru a stiskněte
←, ◎, →, R2, →, ←

Mód Fatboy Mutator
V hlavním menu stiskněte
◎, ◎, ◎, ↑, ↓, ↓, ↑, ◎, ◎, ◎.
V režimu multiplayer vyberte mód Fatboy Mutator. Pakliže budete zabit, zhubnete a naopak.

Mód Stealth Mutator
V hlavním menu stiskněte
R2, R2, ◎, ◎, R2, R2, ◎, ◎ V režimu multiplayer vyberte mód Stealth Mutator.

Velké hlavy
V hlavním menu stiskněte ←, →, ←, →, ←, →, ◎, ◎, ◎. V režimu multiplayer vyberte mód Big Head Mutator.

V

V-RALLY 3

Létající auta
Jako jméno napište 210741974 MARTY
Malá auta
Jako jméno napište 01041977 BIGJIM
Rozflákaná auta
Jako jméno napište 25121975 PILOU
Rosolovitá auta
Jako jméno napište 07121974 FERGUS
Široká auta
Jako jméno napište 21051975 PTITDAV
Protáhlá auta
Jako jméno napište Gonzales SPEEDY
Malá autíčka a pištivý komentář
Křestní jméno vynechejte a jako příjmení napište PALACH

W

WACKY RACES

Cheaty
Zvolte režim Arena, auto a jméno, poté Options. Zvolte Enter ChaetCode a zadejte kód. Aktivujte cheaty na obrazovce Code Collection.
Všechny tratě: chimpgiveaway
Všechna auta: monkeyspoilers
Všechny hračky: gadgetclearout
Děti: thosewackykids
Obtížnost: fastcarsagogo

WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC

Všechny zbraně
Při hře stiskněte L1, R2, R2, L1, L1, R2, L1, R2, R2, R2

WAKEBOARDING UNLEASHED

Univerzální kód
V hlavním menu rychle namačkejte ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →
Všichni jezdci
Patnáctkrát udělejte na pravém analogu kruh ve směru hodinových ručiček
Všechny gapy
V hlavním menu rychle namačkejte L1, L1, R2, R2, L1, L1, R2, R2, L1, L1, R2, R2, L1, L1, R2, R2
Druhé a třetí prkno
V hlavním menu rychle namačkejte ↑, ↑, ←, ←, →, →, ↓, ↓, ↑, ↑, ←, →, ↓, ↑, ←, →, ↓
Výběr úrovně
V hlavním menu rychle namačkejte R2 4x, ◎ 4x, △ 4x, R2, ◎, △

WHIRL TOUR

Všechny normální úrovně
R2, R2, R2, L1, →, ↓, △, ↑, ←, ◎, R2, ↓, ↑, L1, L1, ↓, ↓.
Všechny bonusové úrovně
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, R2, ◎, △
Všechny jezdecké úrovně
R2, △, ◎, R2, L1, ◎, L1, △, L1, ◎, L1, R2
Všechny postavy a úrovně
△, R2, ◎, △, ↓, →, ↑, ←, L1, L1, →, →, ↓, ↑, L1, ◎, ←, R2, R2, ↓
Všechny úkoly v současné úrovni budou splněné
◎, ◎, R2, ◎, ◎, △, ◎, ◎, L1, L1
Zpřístupnění všeho
←, →, L1, L1, ↓, ↑, →, ↓, ◎, ◎, △, →, L1

WILD WILD RACING

Cheat mód
V obrazovce voleb podržte R2 a stiskněte ↑, ◎, ↓, ◎, ←, →, ←, →, „NORTHEND". Získáte přístup ke všem tratím a autům (včetně bonusových).

WIPEOUT FUSION

Odemčení všech závodů
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ⊗, ↑, ◎, ↑, ◎.
Neomezená munice
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↑, ◎, ⊗.
Nezničitelné štíty
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↑, ↑, R2, R2, R2.
Lodě „retro"
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ⊗, ◎, ↑, R2, ⊗.
Zvířecí lodě
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↑, ◎, ◎, ↑, ⊗.
Rychlé lodě
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↙, ⊗, ⊗, ⊗, ↑.

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Kódy zadávejte zvolením položky Extra v hlavním menu, poté volbou Codes.
Lepší akcelerace a vyšší rychlost EVOPOWER
Upravený komentář HELIUMAID
Auta bez podvozku THATSSTUPID
Létající auta v replay FLOATYLIGHT
Kamera seshora DOWNBELOW
Otočená kamera ONTHECEILING
Podvodní grafika WIBBLYWOBBLY
Psychedelická grafika IMGOINGCRAZY
Monte Carlo L5O2OK
Portugalsko PHY8ZP
Švédsko 745MJJ
Anglie YJFTRS

Odemčení všeho
Do obrazovky Secrets zadejte heslo opensesame

WRC II EXTREME

Následující kódy zadávejte v menu Secrets
Blýskavá auta- CHROME
Diskotéková světla- DISCO
Zvýšení rychlosti- NITRO
Rozmazaný obraz- MOBLUR
Ufo efekt- UFOPTER
Odrážející podvozek- KANGAROO
Pištivej hlásek spolujezdce- HELIUM
Odemčení všech bonusů- EVOS

X

X-MEN: NEXT DIMENSION

Odemčení všeho
V hlavním menu držte L1 a stiskněte →, →, ←, ←, ↓, ↑, ◎

X-SQUAD

Hodnost Master of X-Squad
V titulní obrazovce stiskněte ◎, ◎, ◎, ◎, △, R2, R2, R2, R2, R2. Začnete novou hru se štíty na 3 levelu, senzorem na 3 levelu, radarem, vypnutým limitem hmotnosti, maximální dovedností ovládání všech zbraní a 99 zásobníky pro každou zbraň.

X2: WOLVERINE'S REVENGE

Výběr úrovně
V hlavním menu stiskněte △, ◎, △, R2, △, ◎, L1 + L1
Všechny kostýmy
V hlavním menu stiskněte △, ◎, △, R2 3x, L1 + L2
Všechny soubory Celebro a FMV sekvence
V hlavním menu stiskněte △, ◎, △, R2 3x, L1 + L2
Všechny Strike
V hlavním menu stiskněte △, ◎, △, R2, △, ◎, L1, L2
Cheatové menu
V hlavním menu stiskněte △, △, ◎, ◎, R2, R2, ◎, ◎, L1 + L1 + L2 + L2. V zapauzované hře naleznete cheat menu.

Z

Z.O.E.: ZONE OF THE ENDERS

Plné zdraví a munice
Zapauzujte hru a stiskněte
L1, L1, L2, L2, L1, L1, L1, L1, L2, L2, L1.
Versus mód V hlavní obrazovce stiskněte
◎, ⊗, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑.

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ECOND RUNNER

Odemknutí minihry Zoradius
Najeďte do Extra misí, vstupte do režimu souboje s bosem a bojujte proti Vic Viperovi. Zapauzujte hru a stiskněte ↑, up, down, down, left, right, left, right, L1, L1
Všechny power-upy v Gradiusu
Při hraní Gradiusu hru zapauzujte a zadejte ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → L1 L1

T3 TECHNOLOGIE TŘETÍHO TISÍCILETÍ

Sexy časopis o moderní technice a špičkových hračkách

SOUTĚŽ: VYHRAJTE SKÚTR KENTOYA ZOOM!

KAMERY, KAMERY, KAMERY!

Jedete na dovolenou a ještě nemáte novou kameru? Nevadí, v našem úplném přehledu těch nejlepších kamer na našem trhu si nějakou vyberete.

NEBEZPEČNÉ HRAČKY

Inspirováni filmem Kill Bill jsme pro vás připravili přehled hraček, které nepatří do rukou malým dětem...

LETADLO MÍSTO TAXÍKU

Snili jste někdy o tom, že byste měli celé letadlo jen pro sebe? Nejenže by vás celou cestu neobtěžovali neúnavní spolucestující, ale letět byste mohli, kam byste chtěli...

NA 124 STRANÁCH LETNÍHO DVOJČÍSLA:

TOYOTA COROLLA VERSO

SKÚTR CYBORG ECO CE 50 QT - 02

DVD PŘEHRÁVAČ SHINCO SDP-1720

PLUS! Jak...

- JAK S PS2 NA INTERNET
- JAK VYLEPŠIT NEPOVEDENÉ BARVY
- JAK SI UŽÍT ZÁBAVU S POČÍTAČEM
- JAK FUNGUJE ELECTROLUX AUTOMOWER

V PRODEJI OD 9. ČERVENCE

PS1 / CHEATSTATION

Výběr nejžádanějších cheatů pro PS1! Kompletní databázi najdete v Tipstationu 12.

0 - 9

40 WINKS

Všechny klíče od snů
V domě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ○, L1, L2, L1, L2.
Všechna mrknutí
V domě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ←, ↓, →, →, →.
Maximum ozubených kol
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ↓, R2, L1, ↑, R2.
Doplnění života
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte L1, ↑, →, L2, ↑.
Doplnění měsíčků
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ↑, L2, ←, R2, ←.
Doplnění Zzz
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte →, L1, ↑, R1, L1.
Velké hlavy
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte L1, ↑, →, L2, ↑. Pusťte SELECT, znovu jej zmáčkněte a stiskněte L1, ↑, →, L2, ↑.

A

ABE'S EXODUS

Postup do další části
Při hře podržte R1 a namačkejte ○, ○, ✕, ✕, □, □.
Prohlédnutí FMV sekvencí
V hlavním menu podržte R1 a namačkejte ↑, ↓, ←, →, □, ○, △, ○, □, ○, ↑, ↓, ←, →.
Výběr úrovně
V hlavním menu podržte R1 a namačkejte ↓, ↑, ←, →, △, □, ○, △, □, ○, ↓, ↑, ←, →.
Nesmrtelnost
Při hře podržte R1 a namačkejte ○, △, □, ✕, ↓, ↓, ↓, ○, △, □, ✕.

ABE'S ODDYSEE

Výběr úrovně
V první obrazovce „OPTION" podržte R1 a namačkejte ↓, →, ←, →, □, ○, □, △, ○, □, →, ←.
Prohlédnutí FMV sekvencí
V první obrazovce „OPTION" podržte R1 a namačkejte ↑, ↓, →, □
Zelené vzdušné miny
Při hře podržte R1 a namačkejte ↑, ←, →, □, ○, ✕. Abe teď bude při prdění vypouštět miny.
Rozřešení hlasových hádanek
Při hře podržte R1 a namačkejte △, ↑, ○, ←, ✕, ↓, □, →. Pro překonání hlasových hádanek použijte libovolný zvuk.

ALIEN RESSURECTION

Cheat mód
V hlavním menu stiskněte ○, ←, →, ○, ↑, R2.
V options nyní najdete cheatové menu.
Research mód
V hlavním menu stiskněte □, ↑, ↓, ○, ←, R1. Nyní najdete v hlavním menu 'Research mode'.

ALIEN TRILOGY

Volba úrovně
Zadejte GOLVLXX, kde XX označuje úroveň, jako heslo. Po nápisu „Accept" a „Cheat Activated" spusťte novou hru ve vámi zvolené úrovni. Pozn. skok do úrovně 34 ukáže konečnou sekvenci hry.
Všechny cheaty
Zadejte 1GOTP1NK8C1DBOOTSON jako heslo. Volby pro všechny zbraně s nekonečnou municí, nesmrtelnost a výběr kola jsou přístupné.
Silnější brokovnice
Zapauzujte hru a namačkejte △, ○, ○, □.

C

C&C: RETALIATION

Cheatový režim
Klikněte na menu týmů tlačítkem Cancel (obvykle ○) a pak pomocí kurzoru vyberte na nástrojovém pruhu uvedené znaky tak, že na každý z nich kliknete tlačítkem pro Cancel.
Nepřemožitelnost
□ ✕ ○ ✕ △ △
Celá mapa
△△✕ ○ △ □
Parabomba
✕ ✕ ✕ ○ △ □
Časový posun
□ ○ △ ✕ ○ ○
Peníze pro lidi
□ ✕ □ ✕ □ ○
Peníze
✕ ✕ □ ○ ○ ○
Okamžité vítězství
Okamžitá porážka
Jaderný útok
Pojmenovávání civilistů
□ □ ○ ○ △ △
Mravenčí mise
Dokončete jednou hru. Pak přepněte obtížnost úrovně na Hard, zvolte Campaigns a vydejte se do Anglie. Dostanete se tak k „mravenčím" misím.

C-12

Následující cheaty zadávejte při pauze a držení L2
Všechny zbraně
↑, ←, →, ↓, △, □, ○, ✕
Štíty
↑, ←, →, △, □, ○
Neomezená munice
↓, ←, →, ✕, □, ○
Nesmrtelnost
↑, ←, ↓, →, △, □, ✕, ○
Neviditelnost
✕, ✕, □, □, △, △, ○, ○, ✕, ✕
Druhý útok zbraně
↑, ↓, ←, →, △, ✕, □, ○

COLIN MCRAE RALLY

Abyste získali danou výsadu, napište tato hesla do kolonky název.
Zpřístupnění všech aut- SHOEBOXES
Přístup ke všem tratím- OPENROADS
Turbo zrychlení- BUTTONBASH
Dvojnásobná síla- MOREOOMPH(SELECT)
Režim zdvižných vozíků- FORKLLIFT
Režim 60fps- SILKYSMOOTH
Snížená gravitace- MOONWALK
MicroMachines- DIDDYCARS
Obrácené trati- SKCART
Zrcadlové trati- WHITEBUNNY
Noc- NIGHTRIDER
Vznášející se auta- HOVERCRAFT
Vlnivá auta- MAGFLOAT
Chromovaná auta- TINFOILED
Všechny tratě v mlze- PEASOUPER
Všechny tratě v noci- NIGHTRIDER
4 kolové řízení - TROLLEY
Řízení zadními koly- FORKLIFT
Jiné přehrávací kamery- DIRECTORCUT
Vypnutí kolizí- GHOSTRIDER

COLIN MCRAE RALLY 2.0

Všechny tratě
Zadejte „HELLOCLEVELAND" v obrazovce „Create New Driver Profile"
Všechna auta
Zadejte „ONECAREFULOWNER" v obrazovce „Create New Driver Profile"
Lancer Road
Zadejte „OFFROAD" v obrazovce „Create New Driver Profile"
Sierra Cosworth
Zadejte „JIMMYSCAR" v obrazovce „Create New Driver Profile"
Ford Puma
Zadejte „COOLESTCAR" v obrazovce „Create New Driver Profile"
Mini Cooper
Zadejte „JOBINITALY" v obrazovce „Create New Driver Profile"
Střílení fireballů
Zadejte „GREATBALLSOF" v obrazovce cheatů. V Arcade módu teď můžete střílet firebally.
Kola ąla Monster Truck
Zadejte „EASYROLLER" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Nízká gravitace
Zadejte „MOONLANDER" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Agresivní soupeři
Zadejte „NEURALNIGHTMARE" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Turbo mód
Zadejte „ROCKETFUEL" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Rychlejší hra
Zadejte „PRUNEJUICE" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single.
Zrcadlové tratě
Zadejte „RORRIMSKCART" v obrazovce cheatů
Kočičí silueta
Zadejte „HELLO RAZU AND FLEA" v obrazovce cheatů.

D

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Hraní za Slim Jima
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte ↓, ↓, ←, →, ↑, ↑, ○.

Všechna kola
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte ↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, →, ○.
Všechny styly a úrovně
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte ←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ○.

EXTRA TIP
Pokud jste u nuly s časem, rychle použijte nějaký slide nebo grind a můžete takto získat neustálým navazováním pár minut a statisíce navíc.

DELTA FORCE: URBAN WARFARE

Cheat mód
V hlavním menu stiskněte SELECT, →, ↑, ↓, ○, ←, □, △, ○.

DRIVER

Uvedené cheaty zadávejte v hlavní obrazovce a poté je zaktivujte v obrazovce „Cheats".
Nezranitelnost- L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1
Hra bez poldů- L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2
Řízení zadními koly- R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1
Hra naruby- R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1
Mini autíčka- R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2
Zvýšený podvozek- R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1

DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES

Výběr úrovně
V obrazovce cheatů stiskněte ○, ✕, □, □, ✕, □, ○.
Nesmrtelnost
V obrazovce cheatů stiskněte L1, □, ○, ○, □, L1, L2.
Všechny zbraně
V obrazovce cheatů stiskněte R2, ✕, L1, □, R1, ○, L2.
Neomezená munice
V obrazovce cheatů stiskněte L2, ○, R2, □, ○, L2, R1.
Dvojnásobný damage
V obrazovce cheatů stiskněte □, □, □, ○, ○, ○, ✕.
Dočasná nesmrtelnost
V obrazovce cheatů stiskněte L1 6x, R2.
Neviditelnost
V obrazovce cheatů stiskněte □, ✕, ○, □, ✕, ○, □.
Plné ego
V obrazovce cheatů stiskněte R1, R1, ○, ○, L1, L1, R2.
Doplnění pancíře
V obrazovce cheatů stiskněte L1, L1, R1, R1, ✕, ✕, ○, ○.
Pohled první osoby
V obrazovce cheatů stiskněte L2, R1, L1, R2, ○, ✕, □.
Duke s velkou hlavou
V obrazovce cheatů stiskněte □, □, ✕, ○, ○, ✕, □.
Duke s malou hlavou
V obrazovce cheatů stiskněte □, ✕, ○, ○, ✕, □, □.
Nepřátelé s velkými hlavami
V obrazovce cheatů stiskněte ✕, ✕, R1, ✕, L1, ✕.
Nepřátelé s malými hlavami
V obrazovce cheatů stiskněte ✕, L1, ✕, R1, ✕, ✕.
Wacky FMV sekvence
V obrazovce cheatů stiskněte L1, L2, R1, R2, ○, ○, □, □
Outtake FMV sekvence
V obrazovce cheatů stiskněte L1, L2, R1, R2, □, □, ○, ○
Závěrečná FMV sekvence
V obrazovce cheatů stiskněte ○, R2, L1, □, L2, ✕, R2.
Odemknutí všech cheatů
V obrazovce cheatů stiskněte L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, ○ 4x, ✕ 4x, □ 4x, SELECT 4x.

E

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK

Výběr úrovně
V obrazovce voleb namačkejte R1, L1, R2, L2, START.
Nesmrtelnost
V obrazovce voleb namačkejte R1, L1, R2, L2, L1.
Neomezená munice
V obrazovce voleb namačkejte R1, L1, R2, L2, R1.

F

FEAR EFFECT 2:RETRO HELIX

Galerie
1. CD - v hlavním menu stiskněte ←, →, ↑, ↓, ↓, ○.
V položce „Option" vyberte „Extra" a zde „Art Gallery".
2. CD - ↑, ↑, R1, R1, R1, □
3. CD - L1, R2, L1, R2, L1, □
4. CD - ○, ○, □, L2, □

Cheat mód
Dokončete hru více jak jednou a začněte novou hru. Po úvodní sekvenci, hned jak budete moci Hanu poprvé ovládat, uvidíte po vaší levé ruce malý ovládací panel. Dejte „Use" a pak stiskněte . Nyní můžete zadat následující cheaty:

Všechny zbraně	11692
Neomezená munice	61166
Velké hlavy	10397

G

GEX 3D: ENTER THE GECKO

Nekonečný život
Pomocí stlačení START a označení volby Quit dejte pauzu. Nyní podržte L2 a zmáčkněte:
↑, ↑, ↓, →, △, ↓.
Uslyšíte zazvonění, které potvrdí, že cheat funguje.
Blouznící Gex
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte:
↓, →, ↑, ↓, →, ←, →, ↓, ↓
Nesmrtelnost
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: ←, →, △, ↓, →, ←
Výběr úrovně
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: ←, ←, →, ←, △, ↓, →. Vraťte se do hry a zmáčkněte SELECT, abyste vyvolali speciální menu.
Časomíra
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: →, △, →, ←, △, ✕.
Gexův komentář
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: △, ←,

GEX 3: DEEP COVER GECKO

Ladicí mód
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte ↑, ○, →, ↑, ←, → ↓.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte ↓, ↑, ←, ←, △, → ↓.
Gexův komentář
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte ↓, →, ←, ○, ↑, → ↓.
Stiskněte SELECT a Gex vám poví svůj dojem.

H

HARRY POTTER AND THE PHILISOPHER'S STONE

Odemknutí Quidditch league
Vyjměte paměťové karty z konzole, v titulní obrazovce podržte L1+R2 a stiskněte ○,←,→,←,→,←,→,○. Začněte novou hru a uložte si hru.
Všechny karty s legendárními kouzelníky
Vyjměte paměťové karty z konzole, v titulní obrazovce podržte L1+R2 a stiskněte ○,□,○,□, ↓,←,○,□. Nevkládejte paměťovou kartu do konzole dřív, než si prohlédnete všechny karty. Cheat by nebyl funkční.
Vylepšení kouzelné hůlky
Vyjměte paměťové karty z konzole, v titulní obrazovce podržte L1+R2 a stiskněte ↑,←, ↓,→,○,○,□,□. Počkejte, než budete moci kouzlit, a teprve pak vložte kartu do přístroje a hru si uložte.

L

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Všechny kódy se aktivují po stisknutí START a podržením L1 nebo R2
Doplnění zdraví
↓, ○, ↑, ←, ↑, ←.
Zvýšení úrovně zdraví
→, ✕, ←, △, ↑, ↓.
Zvýšení úrovně zdraví
→, ○, ↓, ↑, ↓, ↑.
Ublížení Razielovi
←, ○, ↑, ↑, ↓.
Doplnění magie a „Glyphu"
→, →, ←, △, →, ↓.
Zvýšení „Glyphu" na maximální úroveň
△, →, ↓, →, ↑, △, ←.
Zapnutí „procházení skrze bariéry" schopnosti
↓, ○, ○, ←, →, △, ↑.
Zapnutí „Soul Reaver" schopnosti
↓, △, L2, →, →, ↓, ↓, ←, △, ↓, →.
Zapnutí „Wall Crawling" schopnosti
△, ↓, L2, →, ↑, ↓.
Zapnutí „Force" schopnosti
←, →, ○, ←, →, ←.
Zapnutí „plavací" dovednosti
↑, ○, ↓, →, ○, ←, ↑.
Zapnutí „Constrict" dovednosti
↓, ↑, →, →, ○, ↑, ↑, ↓.
Ohnivý Reaver
↓, ↑, →, ↑, ↓, ←, ○, →, ↓.
Další varianta ohnivého Reavera
△, →, ↓, ○, ↑.
Ariel Reaver (pouze grafický efekt)
✕, →, ↑, ↑, △, ←, ←, →, ↑.
Kain Reaver (pouze grafický
✕, ○, →, △, ←, ←, →, ↑.
Všechny schopnosti
↑, ↑, ↓, →, →, ←, ○, →, ←, ↓.

M

MEDAL OF HONOR

Jděte do „Options" obrazovky z „War Room" menu a do enigmatického stroje napište následující cheaty. Cheaty jsou funkční po dohrátí hry a v multiplayeru.
Nesmrtelnost- MOSTMEDALS
Neomezeně munice- BADCOPSHOW
Rychlá střelba- ICOSIDODEC
Odrážející se střely- GOBLUE

Různá vylepšenička- DENNISMODE
Němci mluví anglicky- SPRECHEN
Hra za kapitána Dye- CAPTAINDYE
Hra za Winstona Churchilla- FINESTHOUR
Hra za velociraptora- SSPIELBERG
Hra za Williama Shakespeara- PAYBACK
Hra za Bismarka- WOOFWOOF
Hra za Wernera Von Brauna- ROCKETMAN
Hra za Noaha- BEACHBALL
Hra za Otta- HERRZOMBIE
Hra za Kurta a Rosi- SMPSMDMILK

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Následující kódy zadávejte v obrazovce hesel (v Options zvolte Passwords). Po správném zadání obrazovka zeleně blikne. Cheaty jsou většinou funkční jen v úrovních, které jste již dohráli.
RICOCHET - Střely se odrážejí
BALLESVITE - Čtyřnásobná kadence
PUISSANCE - Nesmrtelnost
LATIREUSE - Smrt jednou ranou.
ENTREZVOUS, PORTECLEFS - Zadat postupně, zpřístupnění misí.
DWIECRANS, MOHUEQUIPE, MOHDESSINS - Galerie

MEDIEVIL

Cheat mód
Zapauzujte hru, podržte R2 a stiskněte ↓, ↑, □, △, △, ○, ↓, ↑, □, △.
Rozšířený cheat mód
Zapauzujte hru, podržte R2 a stiskněte △, ○, △, ○, ○, △, ←, ○, ↑, ↓, →, ○, ←, ←, △, →, ○, ←, ←, △, ○, ↓, ○, ○, →.

MEDIEVIL 2

Cheat mód
Zapauzujte hru, držte R2 a stiskněte ↓, →, ○, ←, ←, △, →, ○, ←, ←

MONSTERS, INC.

99 životů
Při hře podržte L1 + R1, a stiskněte ○, ○, ○, △, □, ×, △
Full health
Při hře podržte L1 + R1, a stiskněte ○, ○, ○, □, △, ×, △
Maximální strašenlivost
Při hře podržte L1 + R1, a stiskněte ○,

MOTO RACER WORLD TOUR

Zpřístupnění všeho
V hlavním menu stiskněte □, △, ○, ○, ↑, ↑, ←
Zpomalení hry
V hlavním menu stiskněte ↓, ↑, ↑, →, △, □, R2

N

NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED

Aktivace cheat módu
V obrazovce „Credits" stiskněte →, ←, ↑, ↓, ○, □ a získáte přístup ke všem tratím a autům v Quick Race módu.
Moderní éra
Aktivujte cheat mód, vyberte mód Evolution a napište místo jména BEEM
Zlatá éra
Aktivujte cheat mód, vyberte mód Evolution a napište místo jména BEEG

S

SPIDER-MAN

Následující cheaty zadávejte v položce CHEATS
Výběr úrovně -XCLSIOR
Nesmrtelnost -RUSTCRST
Neomezeně pavučin -STRUDL
Všechny komiksy -ALLSIXCC
Všechny FMV -WATCH EM
Všechny fotografie -CVIEW EM
Joel James Jewett -RULUR
Černý Spiderman -BLKSPIDR
Kostým 2099 -TWNTYNDN
Kapitán Universe- S COSMIC
„Nekonečný" kostým- PARALLEL
Peter Parker kostým -MJS STUD
Ben Reilly kostým -BNREILLY
Plné zdraví -DCSTUR
Velká hlava -DULUX
Ladicí mód -LLADNEK
Zpřístupnění všeho -EEL NATS
Rozlobený Spiderman - Místo hesla napište nějaké anglické sprosté slovo

SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO

Zpřístupnění všeho
Jako heslo zadejte AUNTMAY.
Ladicí mód
Jako heslo zadejte DRILHERE.
Výběr úrovně
Jako heslo zadejte NONJYMNT.
Nekonečné životy
Jako heslo zadejte SUPERGOD.
Všechny obleky
Jako heslo zadejte WASHMCHN nebo SPDRHIST.
Všechny galerie
Jako heslo zadejte DRKROOM.
Všechny tréninkové režimy
Jako heslo zadejte CEREBRA.
Velké hlavy
Jako heslo zadejte ALIEN.
Velké nohy
Jako heslo zadejte STACEYD.
Mód What if?
Jako heslo zadejte VVISIONS.
Nejvyšší skóre programátorů
Jako heslo zadejte VVHISCRS.

SPYRO THE DRAGON

Kódy se zadávají v inventáři
Nekonečné životy
□(6), ○, ↑, ○, ← ○, →, ○.
Volba úrovně
□, □, ○, ←, →, ←, →, ○, ↑, ↓.

SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER

Demo Crash Team Racing
V úvodní obrazovce podržte L1 + R2 a stiskněte Square.
Nalezení drahokamu
Podržte L1 + R2 + R1 + R2 a Sparks vám ukáže směr k nejbližšímu diamantu.
Následující kódy se zadávají při zapauzování hry.
Všechny dovednosti
○(4x), □.
Velká hlava
↑(4), L1(4), ○.
Placatý mód
←, →, ←, →, R2, R2, R2, R2, □.
Červený Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, R1, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ○.
Modrý Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, R1, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ×.
Růžový Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, R1, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, □.
Zelený Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, R1, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, △.
Žlutý Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, R1, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↑.
Černý Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, R1, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓.
Titulky
□, ○, □, ○, □, ○, ←, →, ←, →, ←, →.

SPYRO: YEAR OF THE DRAGON

2D Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ←, →, R1, R1, R1, R1, □, ○.
Velké hlavy
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, R1, ↑, R1, ↑, R1, ○, ○,
Závěrečné titulky
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ←, →, ←, →, □, ○, □, ○, □, ○
Černý Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, R1, R2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ↓.
Modrý Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, R1, R2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ×.
Zelený Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, R1, R2, ↑, →, ↓, ←, ↑, .
Růžový Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, R1, R2, ↑, →, ↓, ←, ↑, □.
Červený Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, R1, R2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ○.
Žlutý Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, R1, R2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ↑.
99 životů
Zapauzujte hru a stiskněte R2, R2, R2, R2, ↑, ↑, ↑, ↑, ○
Doplnění energie
Zapauzujte hru a stiskněte ○, R1, ○, R1, ○, R2, ○, R2, ○
Jednoduchá obtížnost
Zapauzujte hru a stiskněte ○, □, →, ←, →, □, ○, ×
Těžká obtížnost
Zapauzujte hru a stiskněte ○, □, →, ←, →, □, ○, □
Demo Crashe Bashe
Zapauzujte hru a současně stiskněte L1 + R1 + □, budete přepnuti do dema Crashe Bashe.

SYPHON FILTER

Výběr mise
Přerušte hru, vstupte do „Options", označte „SELECT mission" a současně stiskněte L1 + L2 + R1 + R2 + □+ ○+ ×.
Všechny zbraně s neomezenou municí
Přerušte hru, označte „Weapons" a současně stiskněte SELECT + L1 + L2 + R2 + ○ + ×.
Super obtížnost
V hlavní obrazovce stiskněte současně L1 + L2 + R2 + □ + ○ + ×.
Slabí nepřátelé
Přerušte hru, označte „Map" a podržte → + L1 + R1 + R2 + ○ + ×.

SYPHON FILTER 2

Těžký mód
Na hlavní obrazovce označte New Game (nepotvrzujte!) a stiskněte zároveň ↑ + SELECT + L1 + R2 + □ + ○ + ×.

Výběr úrovně
Pauzněte hru, označte volbu MAP (nepotvrzujte!) a podržte tlačítka → + L2 + R2 + ○ + □ + ×. Na obrazovce voleb nyní naleznete položku „Cheats".

Smrt jednou ranou
Pauzněte hru, označte volbu Weaponry (nepotvrzujte!) a podržte tlačítka SELECT + L2 + ○ + □ + ×.
Na obrazovce voleb nyní naleznete položku cheats.

Prohlížení FMV sekvencí
Zapauzujte hru, označte volbu BRIEFING
a současně stiskněte ← + L1 + R2 + ○ + ×. V OPTIONS se nyní objeví položka cheats.

T

THIS IS FOOTBALL

Následující cheaty se vkládají v hlavním menu. Po napsání cheatu spustte exhibiční zápas, vyberte si tým, zvolte strategii a spusťte hru. Pokud jste cheaty vložili správně, uslyšíte tupý zvukový efekt.
Malí hráči- □, R2, →, R2, L1.
Malé hlavy- R1, ↓, R2, L1, ○.
Velké hlavy- △, △, R2, L1, L1.
Hlava jako míč- ←, L1, L1, L1, R2.
Překvapení- ↓, R2, R2, R2, △.
Hráči v teplákových soupravách- ○, R2, ←, R2, △.
70. léta- L1, R2, R2, ○, R1.
Černobílé obrázky- ↑, R1, R2, L1, R1.

THIS IS FOOTBALL 2

Hráči bez dresů
V hlavním menu stiskněte R2, R2, L1, R1, □
Branky vytyčené oblečením
V hlavním menu stiskněte □, △, ○, L1, R1
Malí (rychlí) hráči
V hlavním menu stiskněte R2, R2, R2, ○, ○

TOCA: TOURING CAR

Požadované cheaty vepište do oddílu pro jméno hráče.
Znemožnění detekce kolizí- CMNOHITS
Sopečná trasa- CMDISCO
Odemknutí všech tratí- JHAMMO
Zamknutí všech tratí- CMLOCK
Pohled z helikoptéry- CMCOPTER
Kanikaturní pozadí- CMTOON
Pozadí s hvězdným nebem- CMSTARS
Prémiová auta- CMGARAGE
Střílení do ostatních aut- TANK
Motokárový režim- CMCHUN
Agresivní auta- CMMAYHEM
Nízká gravitace- CMLOGRAV
Déšť v opačném směru- CMRAINUP
Rychlý režim- XBOOSTME
Pohled z filmové kamery- CMFOLLOW
Pohled typu Micro Machines- CMMICRO
Pohled hlavou dolů- CMUPSIDE

TOCA 2

Všechna auta
Jako svoje jméno napište MECHANIC
Všechny tratě
Jako svoje jméno napište BIGLEY
Bonusové tratě
Jako svoje jméno napište TECHLOCK
Mód Micro Machines
Jako svoje jméno napište MINICARS
Menší výdrž vozidel
Jako svoje jméno napište DUBBED
Kolize jako v pinballu
Jako svoje jméno napište BCASTLE
Dlouhé tratě
Jako svoje jméno napište LONGLONG
Vypnutí diskvalifikace
Jako svoje jméno napište PUNCHY
Speciální volby v Challenge módu
Jako svoje jméno napište BANGBANG
Turbo mód
Jako svoje jméno napište FASTBOY
Tratě s většími kopci
Jako svoje jméno napište ELASTIC
Okruh Oulton Park
Jako svoje jméno napište DINKYBIT
Ford Mondeo
Jako svoje jméno napište CMFORD
Nízká gravitace
Jako svoje jméno napište LUNAR
Rozmazané pozadí
Jako svoje jméno napište TRIPPY
Neviditelná auta
Jako svoje jméno napište JUSTFEET
Bonusová trať
Jako svoje jméno napište TECHLOCK
Vypolstrované bariéry
Jako svoje jméno napište PADDED
Zpřístupnění všech obtížností
Jako svoje jméno napište CMDIFF

TOCA WORLD TOURING CARS

Všechna auta
Jako kód zadejte „Fleeting"
Všechny tratě
Jako kód zadejte „Magic23"
Větší síla
Jako kód zadejte „GRUNTSOME".
Tlačítko turbo
Jako kód zadejte „GLYCERINE", tlačítkem L1 pak aktivujete turbo.
Nezničitelné auto
Jako kód zadejte „MADCAB".
Chromovaná auta
Jako kód zadejte „T2".
Nízká gravitace
Jako kód zadejte „EUROPA".
Zrcadlové tratě
Jako kód zadejte „WEFLIPPED".
Obrácené tratě
Jako kód zadejte „REARFEAR".
Rozmazané vidění
Jako kód zadejte „ETHANOL".
Dvojitá váha
Jako kód zadejte „TWINPEAKS".
Explodující obrubníky
Jako kód zadejte „KERBCRAWL".

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Cheaty zadávejte během zapauzované hry a držení L1
Všechny arény
△, →, ↑, □, △, ←, ↑, □, △.
Statistiky na 13
×, □, □, △, ↑, ↓.
Velké hlavy
□, ○, ↑, ←, ←.
Neomezeně speciálních bodů
×, △, ○, ↓, ↑, →.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Skejťáci týmu Neversoft
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte ↑, □, □, △, →, ↑, ○. Po správném zadání uslyšíte zvuk točících se koleček. Pak vložte v menu vytvoření hráče některé ze jmen programátorů Neversoftu, které najdete na zadní straně manuálu.
Cheat mód
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ×, ×, ×, □, △, ↑, ↓, ←, ↑, □, △, ×, △, ○, ×, △, ○. Po správném zadání se obrazovka zatřese. Pak vyberte volbu „End Run".

Plný pruh Special
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ×, △, 2x ○, ↑, ←, △, □.
Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Statistiky na maximu
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ×, △, ○, □, △, ↑, ↓.
Po správném zadání se obrazovka zatřese.

Zrychlená hra
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ↓, □, △, →, ↑, ○, ↓, □, △, →, ↑, ○. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Krev
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte →, ↑, □, △.
Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Velké hlavy
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte □, ○, ↑, ←, ←, □, →, ↑, ←.
Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Tlustoši
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte 4x ×, ←, 4x ×, ←, 4x ×, ←
Hubeňouři
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte 4x ×, □, 4x ×, □, 4x ×, □.
Po správném zadání se obrazovka zatřese.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Vždy přístupné speciály
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte △, →, ↑, □, △, →, ↑, □, △
Turbo
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ←, ↑, □, △
Body navíc
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte □, ○, →, □, ○, →, □, ○, →
Hubeňouři
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte 4x ×, 4x □, 4x ×, 4x □, 4x ×, □
Tlustoši
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte 4x ×, 4x ←, 4x ×, 4x ←, 4x ×, 4x ←
Velké hlavy
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ↑, ○, ↓

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Všechny úrovně
Zapauzujte hru, držte L1 a stiskněte ×, ×, □, ↓, △, ○.
Dokončení celé hry
Zapauzujte hru, držte L1 a stiskněte △, →, △, △, ○, ↑, ↓, ←, →, △, △

V

V-RALLY

Aktivace cheatů
Na obrazovce s logem Infogrames (duhový pásovec) rychle stiskněte ↑, ↓, △, ○, ↑, ↓, △ +○.
Při správném zadání se vypíše „Lock Off"
Všechny cheaty
Aktivujte cheaty a stiskněte ← + L1 + R2 + R1 + R2

V-RALLY 2

Zpřístupnění všeho
V menu OPTIONS vstupte do „Game Progression" a namačkejte L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ×, ×, + SELECT.
Nyní si × zaktivujte políčka.

W

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

Všechny zbraně a bonusy
V hlavním menu stiskněte ←, →, L1, R1, ○, □, R2, R2
Všechny mise
V hlavním menu stiskněte ↓, ↑, ←, →, ×, △, ○, □
Všechny lokace v Patrol módu
V hlavním menu stiskněte ↓, ↑, R2, L1, ×, △, R2, R1

WRC ARCADE

Všechny tratě
Držte R2 a zadejte □, □, △, △, ×, ×, ○, ○
Dokončení arkády
Držte L1 a zadejte □, △, ×, ○, ↓, ×, △, □
Obrácené tratě
Držte R2 a zadejte △, □, △, ×, ○, ×, ○

X

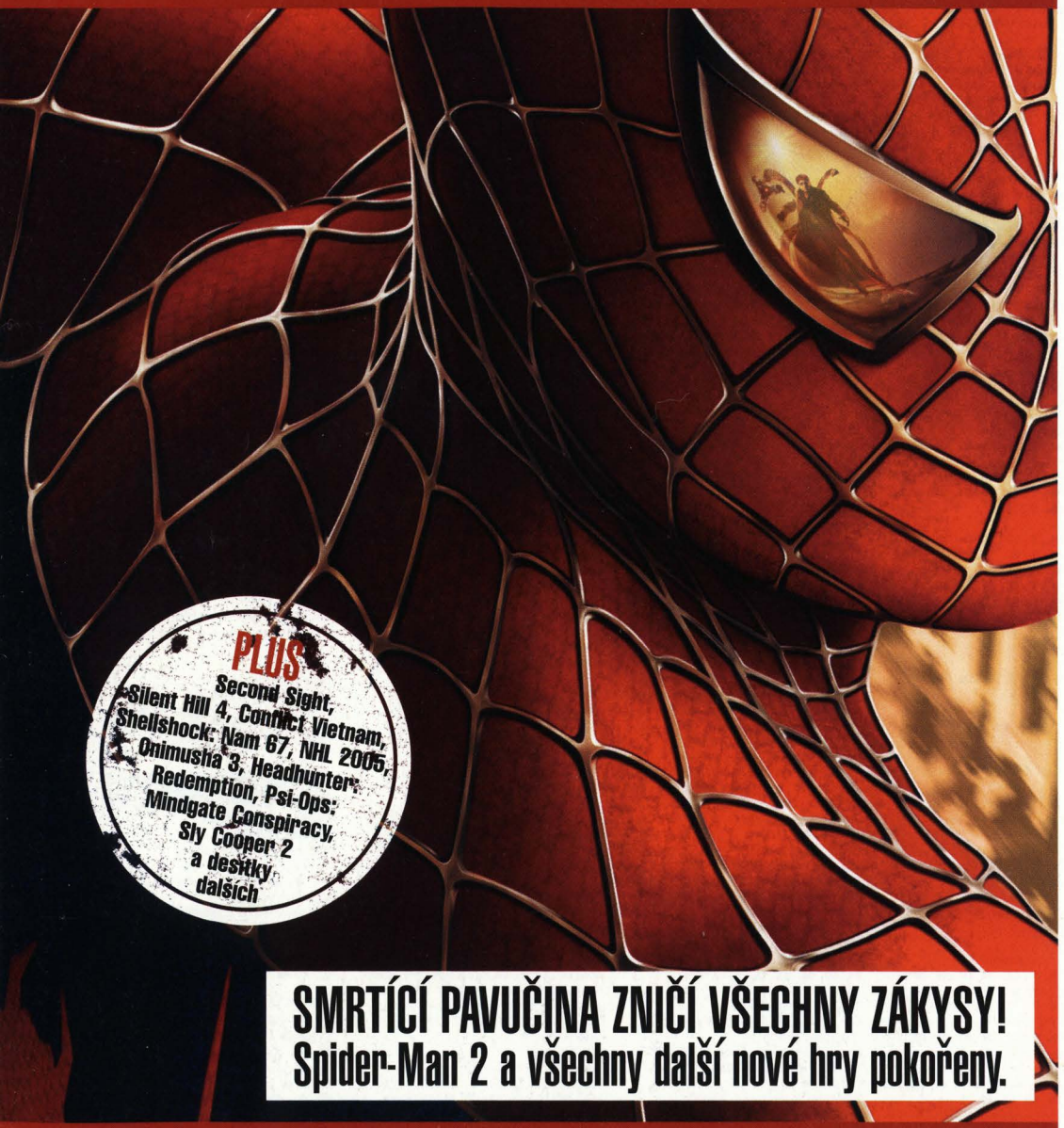
X-MEN: MUTANT ACADEMY

Odemknutí všeho
V hlavním menu stiskněte SELECT, ↑, R2, R1, L1, R1.
Při správném zadání uslyšíte zvuk.
Pro zrušení stiskněte současně SELECT + START.

X-MEN: MUTANT ACADEMY 2

Cheatový mód
V hlavní obrazovce stiskněte SELECT, ↓, R2, L1, R1, R2. Zpřístupní se vám všechny módy, postavy a FMV sekvence.

V příštím čísle



SMRTÍCÍ PAVUČINA ZNIČÍ VŠECHNY ZÁKYSY!
Spider-Man 2 a všechny další nové hry pokořeny.

TipStation

15. ČÍSLO V PRODEJI NA KONCI ZÁŘÍ

Obsah bez záruky. Můžete si ale být jistí, že pokud hra vyjde, najdete na ní v příštím čísle návod.
Totéž platí i o cheatech a do hrnce přidáme i stovky jedinečných rad a tipů!

TipStation

Vydavatel a redakce:
Omega Publishing Group, s. r. o.
TipStation
P.O.BOX 104, 170 04 Praha 7
tel.: 283 871 637 fax: 283 871 641

Výkonný ředitel:
Jan Svátek

Šéfredaktor:
Jan Modrák (*janm@omegapublishing.cz*)

Na tomto čísle spolupracovali:
Milan Jablonský, Lukáš Kolínský, Jakub Holý, Alena Klaudová, Julius Rácz

Jazyková úprava:
Alena Klaudová

Grafická úprava a sazba:
Vedoucí: Jakub Červinka (*pecenac@mbox.vol.cz*)
Karel Roubal, Pavel Řezák

Inzerce:
Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich, David Dovole
e-mail: *inzerce@omegagroup.cz*

Distribuce:
Vedoucí distribuce: Jitka Kurellová
e-mail: *distribuce@omegagroup.cz*

Předplatné v ČR:
SEND Předplatné, P.O. BOX 141, Praha 4, 142 00
e-mail: *ludek@send.cz*, tel.: 267 211 301-3

Předplatné v SR:
Magnet-Press Slovakia s.r.o., Teslova 12, P.O. BOX 169, Bratislava
e-mail: *magnet@press.sk*, tel.: 0244 454 559
Mediaprint-Kapa Presegrosso a.s., P.O. BOX 183, Bratislava
e-mail: *predplatne@abompkala.sk*, tel.: 0244 458 821

Prodejní cena:
195 Kč, 321 Sk

Registrace:
ISSN: 1213 - 5607

Omega Publishing Group s. r. o. dále vydává časopisy:

Váš **průvodce** světem **digitální** fotografie

PRÁVĚ V PRODEJI

- **PRŮVODCE AKČNÍM FOTOGRAFOVÁNÍM**
  - Sport, atletika, formule, divoká zvířata
  - Rady odborníků
  - Speciální tipy pro nastavení fotoaparátu
- **TESTY**
  - 6 fotoaparátů v testu
  - Velká recenze zrcadlovky Kodak 14n a Panasonic LC1
- **CESTOVÁNÍ**
  Unikátní fotografický průvodce zapadlými kouty Indonésie
- **6 TUTORIALŮ PRO PAINT SHOP A PHOTOSHOP**
- **30 FOTOAPARÁTŮ V PŘEHLEDU**
  Co je na pultech, specifikace a aktuální ceny

Na CD 3 plné programy
Errol Small Store, Picture Shark a plug in Pseudo IR

Nástroj pro vytvoření e-obchodu, ochranu fotografií a převod snímků do BW

VÍCE RECENZÍ, VÍCE TIPŮ A VÍCE STRAN ZA FANTASTICKOU CENU.

Nový časopis o PlayStation 2 právě v prodeji!

PLAY

UŽ HO ČTOU VŠICHNI. A CO VY?